CYBERPUNK™

UM RPG NUM FUTURO SOMBRIO

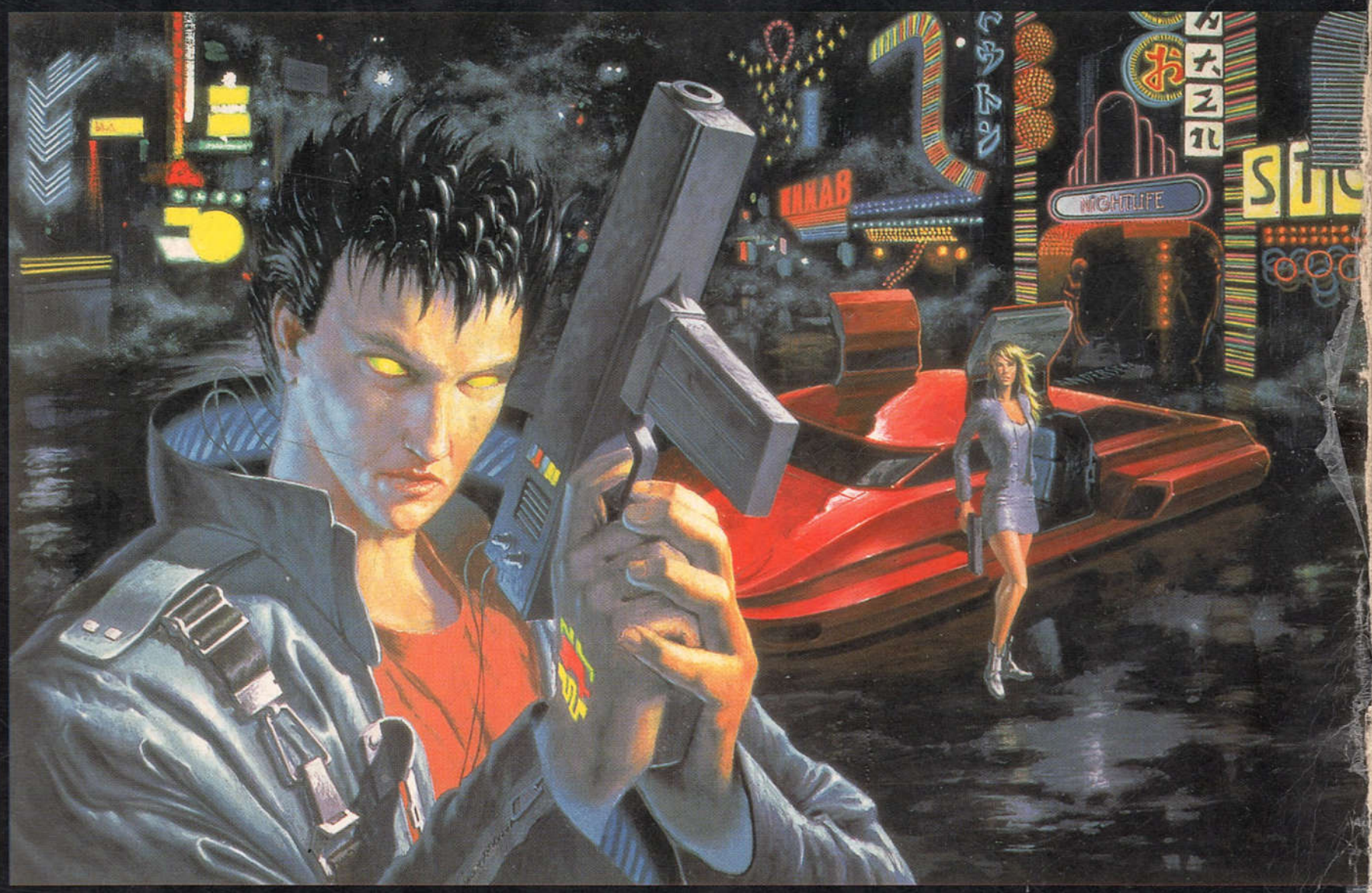
"Tenho os chips e os implantes..."

"Tenho a Postura adequada..."

"Tenho o Metal debaixo da pele..."

"Vou me conectar..."

— Johnny Silverhand



2. 0. 2. 0.

R. TALSORIAN GAMES INC.

ALMA E MÁQUINA

Cyberpunk

2.0.2.0.

Créditos

Autores
Mike Pondsmith
Colin Fisk
Will Moss
Scott Ruggels
Dave Friedland
Mike Blum (Screamsheets)
Riccardo Crosa
Angelo Montanini
Scott Ruggels
Matteo Resinanti
Mike Hernandez

Capa
Doug Anderson

Ilustrações
Justin Chin
Paolo Parente
Chris Hockabout
Sam Liu

Layout & Design
Matt Anacleto
Mike Pondsmith
Diana "Fritz" Goldman
Screamsheets: Janet Piercy & Ted Talsorian
Arte Final: Mike MacDonald

Composição & Filmes
Página Um

Edição
Will Moss
Derek Quintanar
Mike Pondsmith
Lisa Pondsmith
Janet Piercy
Ed Bolme

Testes de Jogo
Anders Swenson
Mike Blum
Chris Hockabout
Kevin DeAntonio
Thaddeus Howze

Edição Brasileira – Devir Livraria
Publicado sob autorização

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Cyberpunk / | tradução Guaracy Carlos de Silveira ; revisão Deborah Fink Prazeres, Douglas Quinta Reis | . — São Paulo : Devir, 1996.

Vários autores.
Vários ilustradores.
Título original: Cyberpunk : the roleplaying game of the future.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

96-3275 CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplayng games" : Recreação 793.9

R. TALSORIAN GAMES INC.

ÍNDICE

A Alma e a Nova Máquina ---------- *3*
Atuações ---------- 4
Habilidades Especiais ---------- 4
Roqueiros ---------- 6
Solos ---------- 8
Netrunners ---------- 10
Técnicos ---------- 12
Mídias ---------- 14
Policiais ---------- 16
Corporativos ---------- 18
Atravessadores ---------- 20
Nômades ---------- 22

Tornando-se Cyberpunk ---------- *25*
Pontos de Personagem ---------- 25
Atributos ---------- 26
Personagens Rápidos, Sujos e Descartáveis ---------- 30

Lendas das Ruas ---------- *33*
Origens e Estilo Pessoal ---------- 34
Antecedente Familiar ---------- 35
Motivações e Eventos de sua Vida --- 36
Grandes Problemas, Grandes Êxitos 37
Amigos e Inimigos ---------- 38
Vida Amorosa ---------- 39

Trabalhando ---------- *41*
Testes de Perícia ---------- 41
Perícias Iniciais ---------- 43
Perícias Profissionais ---------- 44
Lista de Perícias ---------- 45
Perícias Opcionais ---------- 46
Descrição das Perícias ---------- 46-53
Aprendendo Novas Perícias ---------- 53
Multiplicadores de PE ---------- 54
Como Obter mais PE ---------- 54
Criando Novas Perícias ---------- 54
Reputação ---------- 54

Em Forma para a Futuro ---------- *57*
Quantidade Inicial de Recursos ------ 58
Capacidade de Carga ---------- 59
Armas ---------- 60
Lista de Armas ---------- 61-62
Descrição das Armas ---------- 62-63
As Velhas Armas Nunca Morrem --- 66
Armadura ---------- 67
Equipamento Especial ---------- 67
Lista de Equipamentos ---------- 68
Descrição dos Equipamentos ----- 69-71

Pondo o Cyber no Punk ---------- *72*
Cibermoda ---------- 72
Ciberpsicose ---------- 73
Custo de Humanidade ---------- 75
Cibertecnologia ---------- 75
Códigos de Cirurgia ---------- 75
Lista de Ciberware ---------- 76-79
Moda ---------- 80
Equipamento Neural ---------- 81
Implantes ---------- 83
Bioequipamento ---------- 85
Ciberarmas ---------- 85
Ciberópticos ---------- 86
Ciberáudio ---------- 87
Cibermembros ---------- 88
Ciberarmas em Cibermembros ------- 91
Armações Lineares ---------- 92
Placas Corporais ---------- 92
Sem Grana ---------- 93

Tiroteio de Sexta à Noite ---------- *96*
Rodadas e Ordem de Atuação ------- 97
Iniciativa de Grupo ---------- 97
Sacar Rápido ---------- 97
Ações ---------- 98
Mais de uma Ação ---------- 98
Ataque com Duas Armas ---------- 98
Emboscadas ---------- 98
Linha de Visão e Direção ---------- 100
Dano ---------- 100
Localização do Dano ---------- 100
Armadura ---------- 101
Cobertura ---------- 103
Modificador de Tipo Corporal ------ 103
Ferimentos ---------- 103
Testes de Vitalidade contra Atordoamento ---------- 104
Testes de Vitalidade contra Morte -- 104
Realizando Ataques ---------- 105
Armas de Longo Alcance ---------- 105
Armas Automáticas ---------- 106
Armas de Longo Alcance Incomuns 107
Armas de Feixe ---------- 108
Armas com Efeito sobre uma Área 108
Espingardas ---------- 109
Granadas ---------- 110
Lança-Chamas ---------- 110
Granadas Propelidas por Foguete 111
Mísseis ---------- 111
Explosivos ---------- 111
Coquetéis Molotov ---------- 111
Ataques com Armas Brancas ------- 111
Artes Marciais e Briga ---------- 111
Esquiva ---------- 112
Aparar ---------- 112
Dano ---------- 112
Monofacas, Monokatanas e Picadores 112
Ciberbestas ---------- 112
Veículos em TSN ---------- 113
Combate com Veículos ---------- 113
Dano aos Veículos ---------- 113

Trauma Team ---------- *115*
Estabilização ---------- 115
Estado de Morte ---------- 116
Tratamento ---------- 116
Primeiros Socorros ---------- 116
Tecnologia Médica ---------- 117
Drogas ---------- 117
Nanotecnologia ---------- 117
Cirurgia Opcional ---------- 118
Cirurgia de Substituição ---------- 119
Trauma Team™ ---------- 119
Bancos de Corpos ---------- 120
Bancos de Tecidos ---------- 120
Escultura Corporal ---------- 121
Moda Exótica ---------- 121

Drogas ---------- *122*
Criando suas Próprias Drogas ------ 123

Netrunner ---------- *127*
A Geografia da Rede ---------- 128
As Ilhas da Rede ---------- 129
As Regiões ---------- 129
Conexões de Longa Distância ---- 131
Espaço Inexplorado ---------- 131
Observadores da Rede ---------- 131
BBSs ---------- 131
Equipamento para a Rede ---------- 132
Interfaces ---------- 132
Ícones ---------- 132
Conectores Interface ---------- 132
Ciberterminais ---------- 133
Como Melhorar seu Terminal ----- 134
Opcionais para os Terminais ------ 134
Programas ---------- 137
Conexão Direta ---------- 141
Lista de Programas ---------- 142-143
Circulando pela Rede ---------- 144
Níveis de Segurança ---------- 144
Rastreamento ---------- 145
Subgrades ---------- 149
O Menu ---------- 149
Combate ---------- 151
Iniciativa ---------- 151
Turnos e Ações ---------- 151
Alcance ---------- 152
Movimento ---------- 152
Furtividade e Evasão ---------- 152
Ataques contra Sistemas ---------- 152
Ataques Anti-pessoal ---------- 153
Ataques Contra Programas -------- 153
Controladores e Utilitários -------- 153
Projetando Fortalezas de Dados --- 154
Inteligência Artificial ---------- 154
Sistema Rápido de Criação de Fortalezas ---------- 164
Programando 101 ---------- 167
Virtualmente Lá ---------- 170-174

Todas as Coisas Negras & Cyberpunk ---------- *175*
Choque do Futuro ---------- 176-185

Mestrando Cyberpunk ---------- *186-189*

Não se Desvaneça ---------- *190-203*

Megacorporações de 2020 -- *204-208*
Perfil das Corporações -------- 209-214

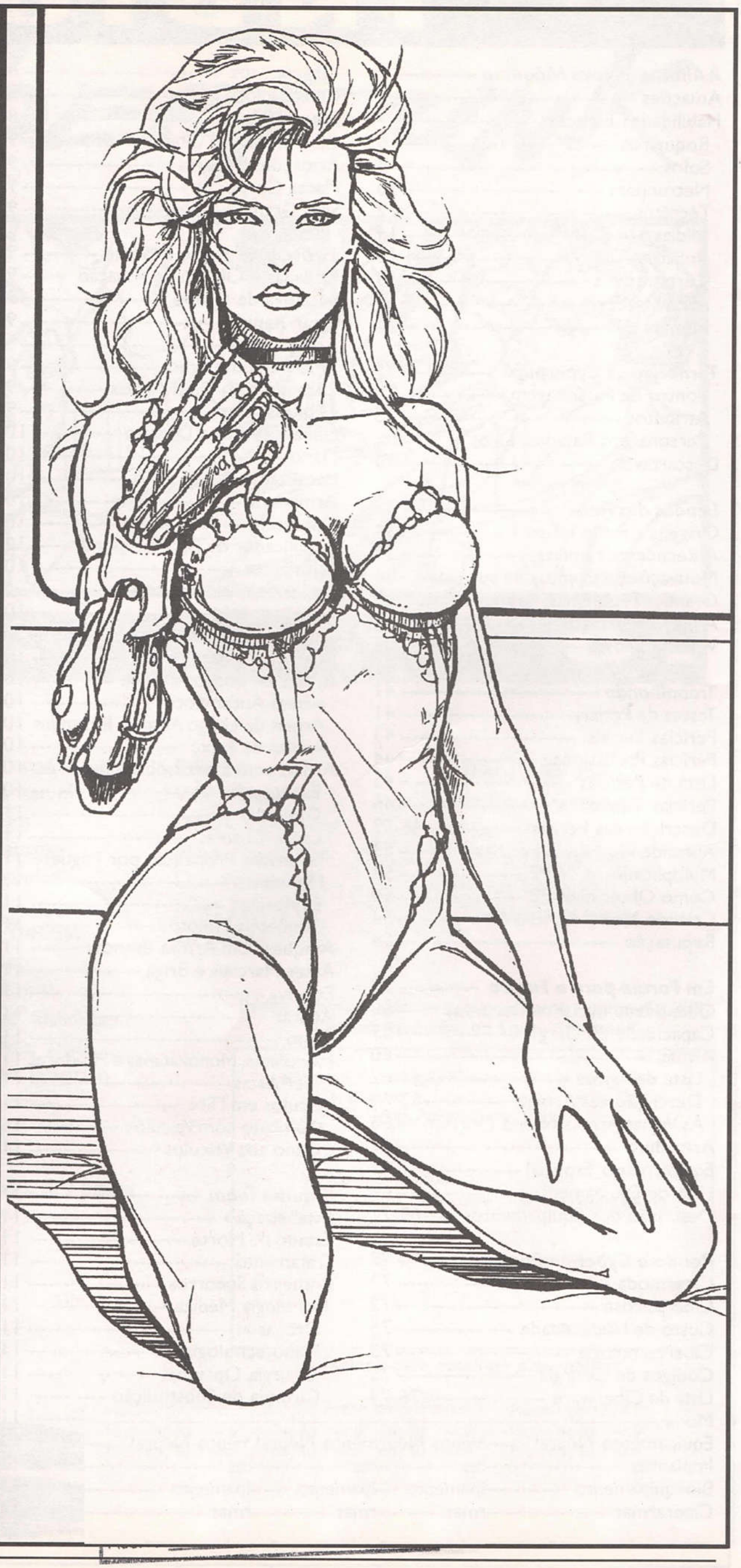
Night City ---------- *214-219*
Encontros em NC ---------- 220-221
Algumas Personalidades ------ 222-223

Apenas Outra Noite de Sexta-Feira ---------- *224-231*

Screamsheets ---------- *232-250*

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING

CONHE-CEN-DO O LIMITE



Como um Cyberpunk, você agarra a tecnologia, mergulha de cabeça e não a deixa escapar. Você tem conectores para Interface sob seus pulsos, armas em seus braços e lasers nos seus olhos. Programas em Biochip instalados no cérebro. Você se transforma no carro que guia e na arma que dispara... Com dedos ciborgues você abre fechaduras computadorizadas, com sentidos ampliados, você vê o Futuro.

CAPÍTULO 1

A ALMA E A NOVA MÁQUINA

O mundo de Cyberpunk é violento e perigoso, repleto de pessoas que adorariam arrancar seu braço e devorá-lo. Os conceitos tradicionais do Bem e do Mal foram substituídos pelo valor do oportunismo — você faz o que tiver de fazer para sobreviver. Caso você possa praticar algum bem no meio do caminho, ótimo.

Porém, não conte com isto.

Os personagens de *Cyberpunk* são sobreviventes em um mundo duro e cruel, confrontados com decisões entre a vida e a morte. Dependendo como façam suas escolhas, terminarão vagando como selvagens num mundo em ruínas, ou poderão conservar parte da sua humanidade. Os personagens de *Cyberpunk* são os heróis de uma situação ruim, esforçando-se para torná-la melhor (ou pelos menos passível de sobrevivência) sempre que possível. Seja cometendo crimes, desafiando a autoridade, ou até mesmo disseminando a revolução, a essência de um personagem de *Cyberpunk* é a de um rebelde com uma causa. Como um jogador de *Cyberpunk*, tem a obrigação de encontrar esta causa e levá-la até o fim.

"Sempre leve as coisas até as últimas conseqüências. É o estilo Cyberpunk"
— Johnny Silverhand.

Esta é a essência de *Cyberpunk* — interpretar seu personagem com um estilo apropriadamente antipático, cínico-porém-idealista. Seja você um motoqueiro com jaqueta de couro e garras de metal, ou uma debutante com vestido de cetim exibindo a última palavra em ciberóptica, você irá precisar de um certo estilo — um certo talento para representar o personagem. Para chegar à essência do anos 2000, você precisa compreender três conceitos:

Conhecendo o Limite

" Eu não sou um homem / nem uma máquina.
Eu sou apenas algo entre os dois.
Eu sou todo amor / um dínamo
Assim, aperte o botão e deixe-me ir".
Lovin' Every Minute of It.
1984 Zomba Enterprises Inc. (ASCAP)

Então você quer ser um *Cyberpunk*? Ou talvez apenas se parecer com um?

Antes de você abrir seu saco de dormir e entrar nele, existem algumas coisas que nós precisamos lhe dizer. Primeiro de tudo, o nome. Cyberpunk vem de duas palavras. *Cyber* — do termo cibernético, ou seja, uma fusão da carne com a tecnologia mecânica. *Punk* do estilo musical do início da década de 80, que resumia a violência, a rebelião e a ação social em uma forma niilista. O termo foi popularizado nos dias pré-colapso por um grupo de escritores que se especializaram em ficção científica com este tipo de tecno-miscelânea. Seus trabalhos apresentavam uma mistura de sexo, rock, pop, drogas e a mais alta tecnologia — geralmente implantada em algum lugar de nossos corpos. O arquétipo dos heróis de Cyberpunk da década de 80 variavam de tecnobárbaros perambulando em um mundo pós holocausto a jet-setters com chips cerebrais e corpos feitos sob medida.

É claro, de nosso ponto de vida esclarecido aqui em 2020, isto parece muito velho. Afinal você provavelmente acessou este arquivo do banco de dados de seu computador pessoal. Você está utilizando um cabo de interface Kiyoshiru 1300A com ligação direta de seus plugues de pulso. Você está acostumado com este tipo de coisa para fazer café, conectar-se ao seu Mercedes-Benz para ir até a loja da esquina. Porém, entenda que em 1987, tudo isto era considerado coisas de visionários. Ninguém tinha plugues. Você não podia ligar para lua de seu celular. Drogas preparadas eram ilegais. Você podia caminhar na maioria das cidades sem precisar de um colete de proteção. Nem mesmo a Rede existia.

Agora todos nós sabemos. Os livros de história contam em detalhes a grande quebra de 1994, quando a Liga Européia estabeleceu a mudança de mercado mundial e as economias dos Estados Unidos e da velha União Soviética faliram.

Naquela época ambas eram chamadas de superpotências, ao invés de serem um par de países de segunda classe, acenando suas armas nucleares por aí, sob o olhar atento da Agência de Defesa EuroEspacial. Pelo fato de os aceleradores de massa Tycho serem capazes de jogar rochas em Washington e Moscou, nós provavelmente estaremos evitando a guerra nuclear que todos têm aguardado desde 1994. Afinal, rochas são baratas.

ALMA E MÁQUINA

Agora, é claro, tudo é de certa forma controlado pelas corporações, que podem ser consideradas elas próprias governos. Você pode ir a qualquer lugar com um passaporte — um globalismo na sua melhor forma. As moedas de todas as nações estão estabilizadas uma em relação a outra, e o Eurodolar é a moeda mundial. Dificilmente existem pessoas que ainda reclamem sobre os contratos vitalícios das corporações ou da abolição dos sindicatos. Este é o preço a ser pago por se viver em uma sociedade estável e segura, certo?

Afinal você poderia estar vivendo nos projetados. Dezesseis pessoas por apartamento, dividindo ticket de ração toda semana para comprar comida, com oito mil apartamentos por quadra? Claro, não é o melhor meio de se viver, não com as boostergangues vagando pelos shoppings e os problemas com os grandes crimes, porém é um pouco melhor do que viver nas ruas. Pelo menos estas mega-acologias têm policiais (certo, são policiais alugados das corporações porém pelo menos é melhor do que ter de cruzar a Europa para conseguir seu Solo particular!). Além disto as redes de mídia certificam-se de que todos os apartamentos tenham acesso à TV a cabo, rádio e alimentação sensorial, assim sempre existe algo para se fazer sábado à noite.

Onde nós estávamos? Ah é — você queria ser um Cyberpunk.

Eis aqui um pouco mais de história para você refletir. Quando os primeiros grandes mestres do Movimento começaram a escrever sobre o gênero Cyberpunk, eles assumiram que a maioria das coisas sobre as quais eles estavam escrevendo não iriam acontecer nunca ou, só iriam acontecer num futuro distante. Ninguém sabia que a Alemanha Ocidental já tinha desenvolvido um circuito orgânico no fim da década de 80, ou que a força aérea dos EUA estrava desenvolvendo sistemas de armas controlados mentalmente. Fibras musculares sintéticas para substituição de miomas começaram a ser utilizadas para controlar as próteses, e muito pouca gente nos anos 90 era capaz de prever que seria possível ter braços e pernas com chips orgânicos. Existiam alguns experimentos primitivos com bioengenharia — coisas como o Frostban™ e alguns tipos novos de milho — nada parecido com os animais geneticamente desenvolvidos que nós vamos usar para terraformar as colônias de Marte.

Demorou 15 anos para que a nova tecnologia cumprisse a visão. Primeiro os militares começaram a utilizar de cibertecnologia para criar o soldado perfeito e pilotos. Alguns dos efeitos colaterais destas experiências foram a criação de membros protéticos, olhos ou outras partes corporais. Circuitos orgânicos levaram a uma conexão direta do homem com o computador. Combinada com um avanço da tecnologia das telecomunicações e ligações via satélite, as bases para a Rede que agora atinge todas as localidades do mundo estavam estabelecidas. Conforme cada novo avanço tecnológico era anunciado, uma espécie de tecnochoque cultural se estabeleceu.

1) O Estilo sobre o Conteúdo.

Não faz a menor diferença quão bem você faz determinada coisa, desde que dê uma boa impressão enquanto o faz. Se alguma coisa der errado, esforce-se para que pareça que esta era a sua intensão. Normalmente, as roupas e a sua aparência não importam em uma aventura comum — porém neste mundo, usar uma jaqueta de couro blindada e óculos escuros espelhados é algo a ser seriamente considerado.

2) A Postura é Tudo.

É verdade. Se pensar de maneira perigosa, será perigoso. Se pensar de modo fraco, será um fraco. Lembre-se, todo mundo no ano 2000 carrega um monte de melhorias de alta tecnologia e hardware letal. Ninguém se impressionará com sua nova arma H&K, a não ser que você entre no clube se pavoneando como se soubesse manejá-la — e seus dedos estivessem apenas esperando uma desculpa para fazê-lo.

As Regras são: "1) O Estilo sobre o Conteúdo. 2) A Postura é Tudo. 3) Viva no Limite. 4) Desrespeite as Leis."
— Ripperjack.

Nunca entre numa sala caminhando se você pode chegar chutando as portas. Nunca olhe para alguém a não ser que você possa usar seu melhor olhar "assassino". Use o seu melhor sorriso: "Eu sou mau e vocês não". Não fique sentado aguardando pelo próximo trabalho. Saia e vá para todos os clubes e pontos de encontro. Certifique-se de que você está onde a diversão começa.

3) Viva no Limite.

Como Limite entenda aquela zona nebulosa onde os audaciosos e intrépidos se aventuram. No Limite você estará arriscando seu dinheiro, reputação, ou mesmo sua vida por algo tão vago como um princípio ou uma "grande causa". Como um cyberpunk você deseja ser parte da ação, começar uma rebelião, acender o fogo. Junte-se às grandes causas e lute pelos grandes temas. Nunca guie moderadamente quando você pode correr. Jogue-se de encontro ao perigo e mergulhe de cabeça. Nunca atue com demasiada prudência. Esteja sempre no Limite.

ATUAÇÕES: O Coração de Cyberpunk

O mundo *Cyberpunk* é uma mistura de selvageria, sofisticação, modernismo e degeneração. Lindas Técnicas caminham ao lado de guerreiros das estradas, arrumando confusão nos clubes noturnos mais quentes, bares mais vagabundos e ruas mais perigosas neste Pós-Holocausto. Cada personagem neste mundo estará interpretando um **Papel** — uma face que a pessoa apresenta ao mundo exterior como sendo a verdadeira. Existem 9 papéis em *Cyberpunk*. **Roqueiros, Solos, Netrunners, Corporativos, Técnicos, Policiais, Atravessadores, Mídias** e **Nômades**. Como um jogador de *Cyberpunk*, você deve escolher um destes papéis para seu personagem.

HABILIDADES ESPECIAIS.

Habilidades Especiais são perícias que só podem ser utilizadas por um determinado tipo de personagem, por exemplo os Roqueiros têm a habilidade especial de *Liderança Carismática*, que representa a vasta quantidade de poder que eles detêm sob suas legiões de fãs. Quando utilizar uma habilidade especial você irá adicionar seu valor a um atributo específico como se ele fosse uma perícia.

Habilidade Especial dos Roqueiros: Liderança Carismática. Esta perícia permite ao Roqueiro dominar multidões com o número de pessoas igual ao seu nível de habilidade elevado ao quadrado vezes 200.

Habilidade Especial dos Solos: Noção de Combate. Esta Habilidade Especial deve ser adicionada em todos os testes de *Iniciativa* e *Atenção*, tornando os Solos os personagens com reações mais rápidas neste tipo de situação.

Habilidade Especial dos Netrunners: Interface. Esta perícia representa a habilidade do Netrunner de manipular programas de Interfaces, que é a perícia utilizada quando se está operando funções de **Menu** como: *Localização Remota, Executar Programa, Controlar Sistema Remoto, Ligação de Longa Distância, Carregar, Criar* e *Deletar*. Outros jogadores podem acessar a Rede porém não podem fazer uso do Menu.

Habilidade Especial dos Técnicos: Reparos Improvisados. Esta perícia geral de reparação permite ao Técnico consertar temporariamente ou alterar qualquer coisa por 1D6 turnos por nível de perícia.

Habilidade Especial dos Tecnomédicos: Tecnologia Médica. Esta perícia é usada para realizar grandes cirurgias e reparos médicos.

Habilidade Especial dos Mídias: Credibilidade. A habilidade de fazer com que as pessoas acreditem no que você está dizendo enquanto mantiver a personalidade que usa quando está no ar.

Habilidade Especial dos Policiais: Autoridade. A habilidade de intimidar ou controlar os outros através de sua posição como representante da lei.

Habilidade Especial dos Corporativos: Recursos. Representa a habilidade do Corporativo em comandar os recursos da Corporação. É usado como uma perícia de persuasão, com base na escala de recursos requisitados.

Habilidade Especial dos Atravessadores: Negociar. A habilidade de localizar pessoas, conseguir informações, e de ter contatos em todos os lugares. Em termos de jogo, um sucesso no teste em Negociar permite que você localize e chegue à pessoa, local ou coisa desejada.

Habilidade Especial dos Nômades: Família. Permite que o Nômade convoque o número de membros de sua família igual ao seu nível de habilidade atual multiplicado por 2.

Tecnochoque: Quando a tecnologia ultrapassa a capacidade das pessoas de compreenderem ou se adequarem às suas vidas. Repentinamente as pessoas enlouquecem. Elas tornam-se irracionais, violentas, famílias se fragmentam, relacionamentos acabam. As pessoas se sentem indefesas em face do universo. Mais cedo ou mais tarde, toda a sociedade começa a colapsar, vítima de uma psicose de massa. É o que nós agora chamamos de Colapso.

Houve três grandes respostas ao tecnochoque. A grande maioria das pessoas teve suas vidas modificadas pelos avanços, e ficou passivamente esperando que seus líderes lhes dissessem o que fazer em seguida. Um pequeno grupo tentou reverter o processo fundando as bases do movimento que nós agora chamamos de Neo-Ludita. O grupo restante resolveu mergulhar no futuro de cabeça. Usando os velhos escritos visionários da década de 80 como guia, eles fundaram o movimento que agora chamamos de *Cyberpunk*.

Certo, agora você está pronto.

Como um Cyberpunk, você agarra a tecnologia "pela garganta" e se segura. Você não tem medo de experimentar o que há de mais novo em "melhorias", cibertecnologia ou bioengenharia. Você tem plugues de interface em seus pulsos, armas em seus braços, lasers em seus olhos, e programas em biochips em seu cérebro. Você se torna o carro que guia, o giro no qual você voa e as armas que dispara. Você mergulha de cabeça na Rede usando sua mente para penetrar a velocidade da luz em uma imensa rede de Fortalezas de Dados de informação e Inteligências Artificiais. Com dedos cibernéticos você consegue arrombar fechaduras computadorizadas, com seus sentidos melhorados você vê o futuro.

Cyberpunk também é postura. Você usa as roupas mais "in", conhece as pessoas certas, e anda com as turmas certas. Você planeja seus crimes nos clubes e bares mais seletos, seus inimigos são os exércitos das corporações, gangues motorizadas de ciborgues, assassinos super armados e cérebros conectados à Rede. Suas armas são nervos de aço, conhecimento das ruas, bravura e uma arma inteligente Minami 10 na cintura.

Você está pronto agora? É claro que está. Você mal pode esperar.

Agora você é um Cyberpunk.

CYBERPUNKS

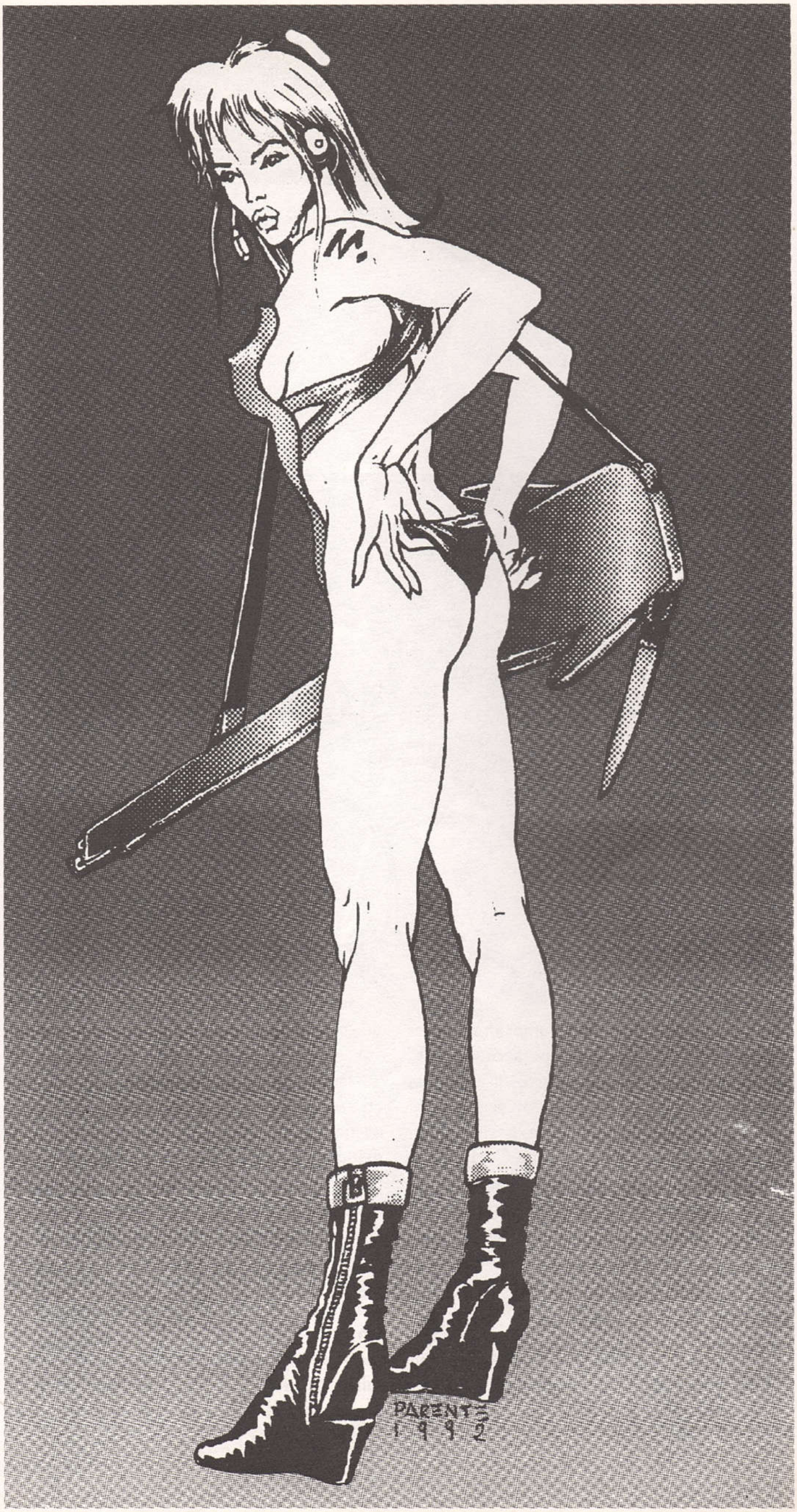
ROQUEIROS

ROQUEIROS REBELDES QUE USAM A MÚSICA E A REVOLTA PARA COMBATER AS AUTORIDADES.

Se você vive para o rock, esse é o grupo ao qual você pertence. Os Roqueiros são os poetas das ruas, a consciência social e rebeldia do anos 2000. Com o advento dos estudos digitais portáteis e a possibilidade de se gravar discos laser no fundo do quintal, todo Roqueiro que tem alguma coisa a dizer pode levá-la às ruas, colocá-la nas lojas, ou emiti-las pelos satélites de comunicação.

Algumas vezes, esta mensagem não é algo que as corporações ou o governo querem ouvir. As vezes o que você disser irá incomodar os poderosos que realmente comandam este mundo. Porém, você não se importa, visto que é um Roqueiro, sabe que é você que tem que desafiar as autoridades, seja em canções diretas de protesto que dizem como as coisas realmente são, ou apenas tocando o Rock pesado para manter as pessoas longe dos televisores e levá-las para as ruas. Você tem uma história da qual se orgulha como Roqueiro — Dylan, Sprimgsteen, The Who, Elvis, os Stones — as legiões de heróis do hardrock que contaram a verdade com suas guitarras estridentes e letras honestas.

Como um Roqueiro, você tem o poder de levantar a moral das pessoas — de liderar, inspirar e informar. As canções que você toca podem dar coragem aos tímidos, força aos fracos, e a visão aos cegos. Há lendas de Roqueiros que têm liderado exércitos contra Corporações e Governos; suas canções têm exposto a corrupção e derrubado governos ditadores. É bastante poder para um cara que faz um show em cada noite numa cidade diferente. Porém, você pode lidar com isso. Afinal — você nasceu para tocar.



"Eu sempre soube o que eu tinha de fazer. Era muito óbvio. Havia aquela ralé lá fora, que estava acabando com o mundo. Eles matavam as pessoas, destruíam a terra, e mentiam na nossa cara quando eram pegos.

"Assim, eu decidi que eu tinha de colocá-los no meio da fogueira e fazê-los suar. É por isso que eu me tornei um Roqueiro.

"A música sempre foi ligada aos três "Ps". Postura, Partitura e Público. Eu, tenho a Postura e as Partituras. Tudo o que eu tenho de conseguir é o terceiro..."

— Kerry Eurodyne, Roqueiro.

CYBERPUNKS

SOLOS

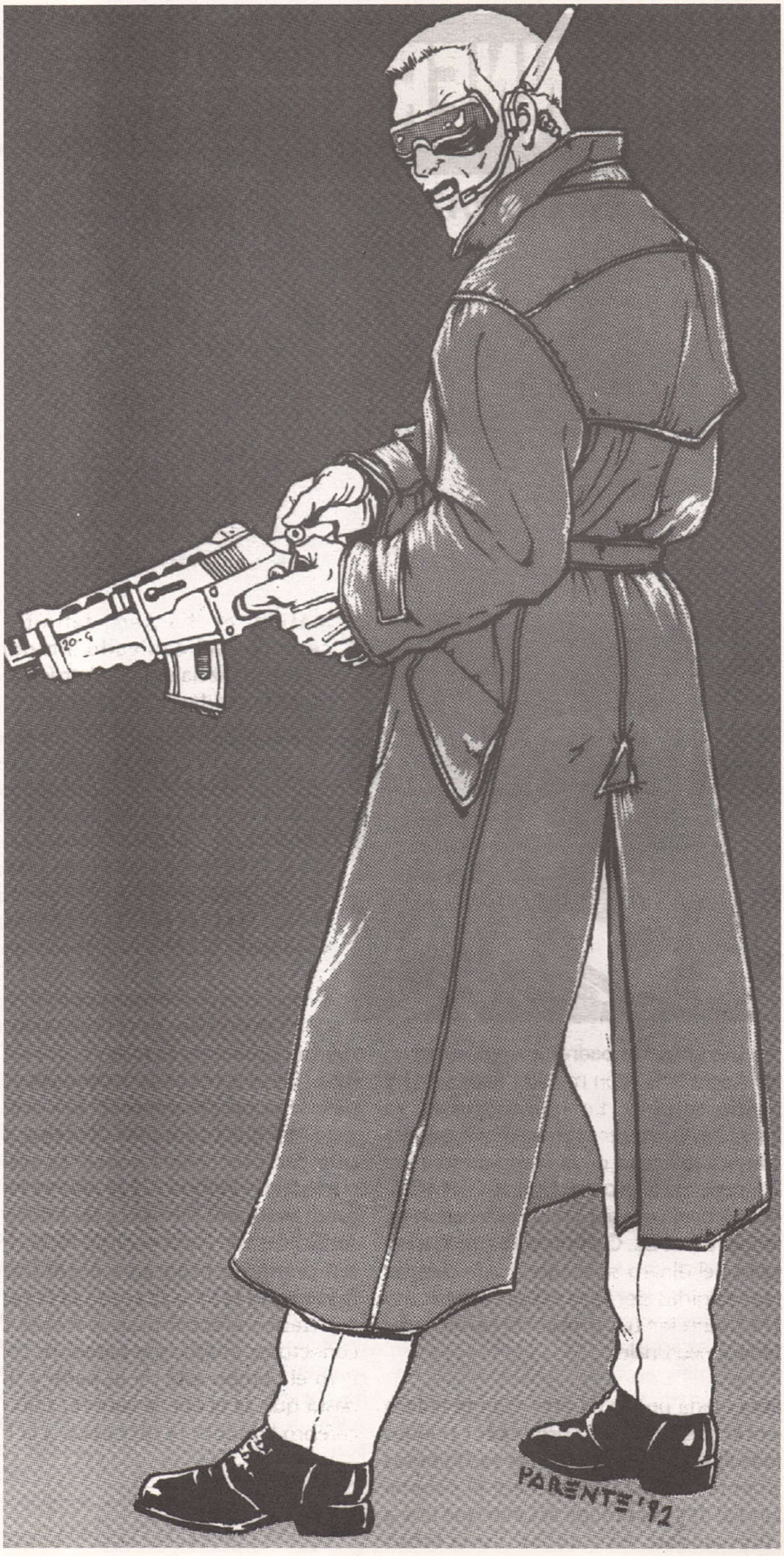
ASSASSINOS DE ALUGUEL, GUARDA-COSTAS, MATADORES, SOLDADOS.

Você renasceu com uma arma na mão (a mão de carne e osso, não as armas mecânicas que cobrem a maior parte do seu outro braço). Seja como um guarda autônomo ou um matador de aluguel, ou como um cibersoldado de uma corporação que obriga o cumprimento dos acordos comerciais ou as "operações negras" da corporação, você faz parte da elite das máquinas de guerra no mundo *Cyberpunk*.

A maioria dos Solos tem experiência militar, seja num exército de uma Corporação ou numa das constantes "ações policiais" do Governo pelo mundo. A medida que os danos de batalha se acumularam, você passou a depender cada vez mais de hardware — cibermembros para armas e armadura, chips com bio-programas para aumentar seus reflexos e percepção, drogas de combate que lhe conferem uma superioridade sobre seus oponentes. Você é o melhor dos melhores, pode até mesmo abandonar seu posto de samurai da corporação e se tornar um ronin — passando a vender seus talentos como um assassino, guarda costas ou protetor para qualquer um que possa pagar suas altas taxas.

Parece bom? No entanto, existe um preço — um preço muito alto. Você perdeu tanto de seu corpo original que é quase uma máquina. Seus reflexos assassinos estão tão desenvolvidos que você tem de se conter para não se enfurecer de uma hora para outra. Anos consumindo drogas de combate para manter sua vantagem lhe deixaram terrivelmente viciado. Você não é capaz de confiar em ninguém — sua mãe, seus amigos, suas amantes — ninguém. Numa noite você dorme numa luxuosa cobertura de um condomínio da cidade — na outra, você tem de dormir num beco sujo. Porém, este é o preço por ser o melhor.

E você está disposto a pagá-lo. Afinal, você é um Solo.



"Depois que eu sai do exército, fiquei com este problema. Eu era bom com o que fazia, mas ninguém me contratava. Quero dizer, o que você pode fazer quando você é um assassino altamente treinado, especializado em demolição? Ler os classificados de emprego?"

"Após alguns meses na rua, eu me envolvi em uma briga com um dos chefões do crime local. Eu o apaguei e voltei para o minha bebida. Dentro de dez minutos, um contado da Militech veio até mim e me jogou um cartão de visitas..."

"Agora eu sou um dos membros da corporação. Eles pagam bem, o trabalho é estável, e eles pagam por minhas partes sobressalentes. Até agora, eu ainda estou vivo.

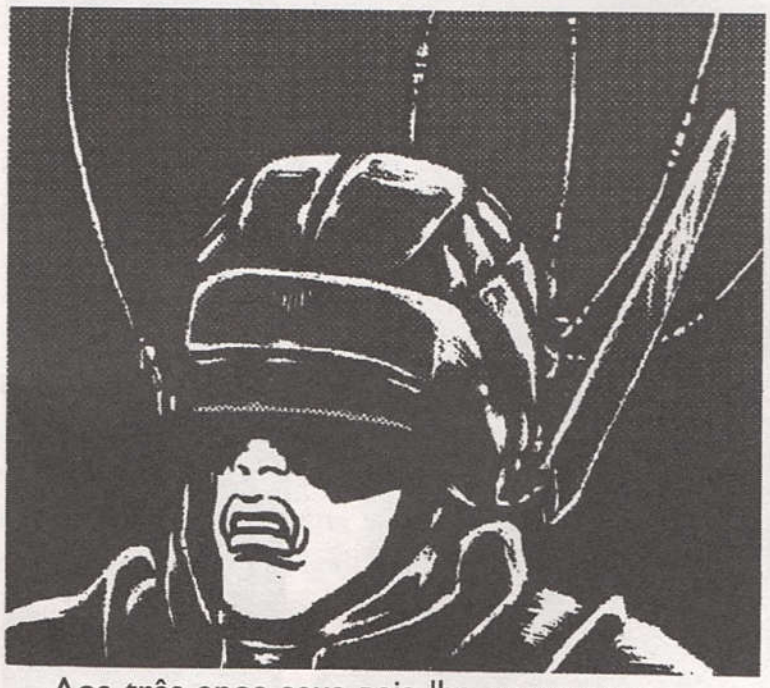
Por enquanto está tudo bem."

— Morgan Blackhand.

CYBERPUNKS

NETRUNNERS

HACKERS CIBERNÉTICOS



Aos três anos seus pais lhe compraram um velho Apple IV GS com uma tela Radius 241 e sua vida mudou. Na quinta série, você já tinha dominado tudo que o laboratório de literatura computadorizada podia lhe fornecer — você já estava usando C e a META-LÍNGUA para invadir o mainframe do distrito e modificar suas notas. Quando você tinha treze anos, você transferiu dinheiro suficiente do sistema de contas desprotegido do banco TransAmericano para financiar seu primeiro implante de interface neural.

Agora nada pode detê-lo. Com seu elo mental conectado diretamente ao computador, você pode mergulhar nas vertiginosas correntes de dados da Rede; o sistema mundial de telecomunicação que une a humanidade. Como um fantasma eletrônico, você é o "hacker" perfeito; seu cérebro está conectado a modens e elos especiais. Você entra com facilidade nos sistemas mais guardados. Seus programas de defesa e ataque são acionados a um toque de seus dedos mentais — um rápido golpe de um Demônio ou Vampiro e as fortalezas de dados caem. EBM, ITT, Sony-Matsushita-Ford. Você invadiu todas comprando, trocando e vendendo seus maiores segredos .

As vezes, você descobre coisas importantes (traições Corporativas ou segredos mortais) mas não é por isso que você percorre a Rede. Você vive para cada novo programa, para a conexão com o satélite que acabou de ser criada, para o próximo pedaço de informação quente que aparecer no seu caminho. É só uma questão de tempo, você pensa — a cada ano os programas anti-intrusão ficam melhores, as inteligências artificiais ficam mais espertas. Cedo ou tarde, um programa ou um programador mais rápido irá pegá-lo. Alcançá-lo com dedos eletrônicos através de seus conectores interface, e parar seu coração. Porém, o tempo está a seu lado, e até que a corrida termine, você estará lá, com seu cérebro exposto e mergulhando de cabeça na Rede.

"Vocês que vivem no espaço real, se movem tão devagar. Eu prefiro estar ligado na Rede. Ela se move rápido. Você não envelhece, você não se torna lento e malformado. Você apenas abandona a sua carne e sai gritando."

"Acho que primeiro sistema que eu penetrei, eles tinham algum panaca brincando de operador. Eu queimei o cara, sacudi ele inteirinho com um Raio Infernal que tinha conseguido emprestado, e fiz o maior saque sobre aquela Fortaleza de Dados que já se ouviu falar."

"Em algum lugar lá fora existe um cara com metade do seu cérebro queimado. Eu imagino se eles conseguiram achar o corpo. Imagino se algum dia irão encontrar o meu da mesma forma..."

— Spider Murphy

CYBERPUNKS

TÉCNICOS

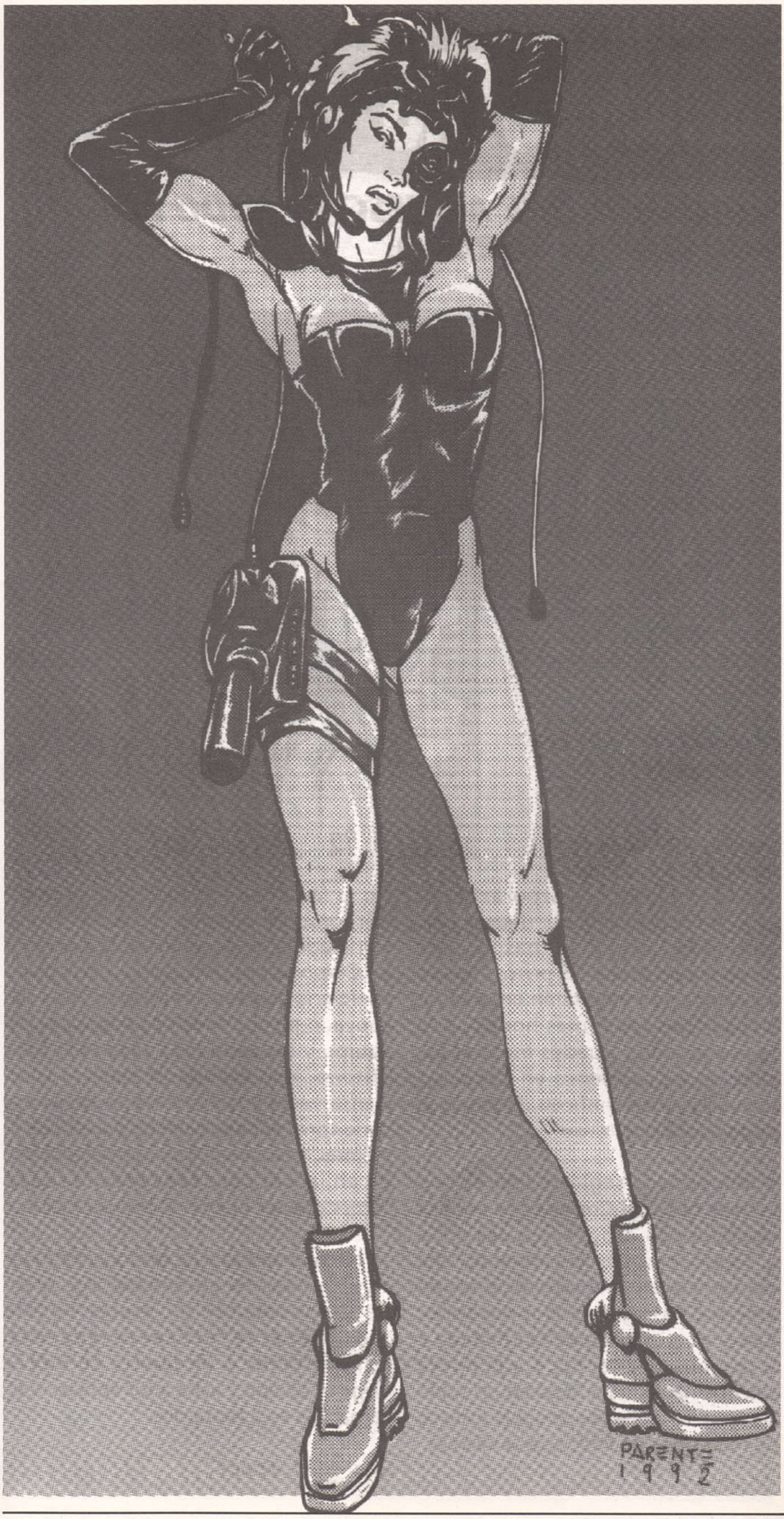
MECÂNICOS E MÉDICOS RENEGADOS

Você não pode deixar nada quieto — se algo permanecer ao seu lado por mais de cinco minutos você o desmonta e o transforma em algo novo. Sempre carrega pelo menos duas chaves de fenda e uma chave inglesa nos bolsos. O computador quebrou? Sem problema. O queimador de hidrogênio do seu Metrocarro não está funcionando? Sem problema. Não consegue fazer com que o vídeo funcione ou seus conectores interface não respondem? Sem problema.

Sua vida é feita de construir, arrumar, modificar — uma ocupação crucial num mundo tecnológico onde ninguém faz a menor idéia de como metade dos aparelhos funciona. Você pode conseguir uma grana consertando pequenos aparelhos, mas para ganhar dinheiro de verdade, você precisa realizar serviços maiores. Armas ilegais, cibertecnologia roubada ou ilegal, equipamentos de espionagem e contra-espionagem corporativa para as "operações negras" dos chefões, são algumas das opções. Aparelhinhos interessantes como bombas de térmite e robôs caçadores-assassinos podem ser usados para uma "exterminação" ocasional.

Se você for bom, ganhará muito dinheiro. E este dinheiro vai para novos equipamentos, hardware ou informações. Você comprará praticamente qualquer aparelho novo — porque eles podem ter uma dúzia de novas aplicações que você pode utilizar. É claro que seu trabalho no mercado negro não lhe traz muitos amigos — ele também faz com que você angarie um número impressionante de inimigos; pessoas que cruzaram o caminho de suas obras e não gostaram nem um pouco. Assim, você investe bastante do que ganha em sistemas de defesa, e caso seja colocado contra a parede você pode cobrar os favores de um Solo ou dois.

Seu primo é como você, porém ele é um Tecnomédico. Num mundo onde metade de toda medicina está relacionada com mecânica, isto faz sentido. Ele pode realizar uma operação cirúrgica ilegal com a mesma velocidade com que você conserta uma torradeira, e os Solos estão sempre a sua procura para curar ferimentos ou instalar algum implante cibernético ilegal. Ele tem um monte de problemas iguais aos seus, porém espera que seu novo emprego com o Trauma Team Inc. melhore um pouco as coisas. Você torce para que ele esteja certo, pois talvez você venha precisar de seus serviços mais cedo do que pensa.



"Então, você quer que eu construa um sistema de retardo nesta coisa? E você não está preocupado com o raio da explosão?"

"Sem problema. Pelo menos você está me pedindo um trabalho simples. O último cara que veio aqui, queria que eu construísse uma cibermão que tivesse um... embutido. Ah, droga, isso não te interessa. Hoje em dia as pessoas querem as coisas mais esquisitas ..."

"Eu ouvi dizer que o novo ciberwear que eles estão lançando em Chiba, dá para equipar o seu corpo com mais opções do que um Aerodyne da Mercedes... Sem problema. Se você conseguir as partes, eu posso instalar. Conte comigo, chombatta"

— Mister Ice, chefe de Projetos da Technix Inc.

CYBERPUNKS

MÍDIAS

HOMENS DAS NOTÍCIAS E REPÓRTERES QUE FAZEM DE TUDO PARA OBTER A VERDADE.

Eles estão distorcendo a verdade lá fora. E você tem de impedi-los. Alguém tem de fazê-lo. As Corporações dominam o mundo. Elas despejam resíduos tóxicos, desestabilizam economias, e cometem assassinatos com a mesma impunidade. O Governo não irá detê-las, pois elas controlam o Governo. O único obstáculo entre as corporações e a dominação mundial é a mídia. E esta, é você.

Você tem uma câmara e um passe de imprensa — e nenhum medo de utilizá-los. Você é uma figura nacional, assistido todas as noites por milhões de pessoas em todo o mundo. Você possui fãs, contratos, e a sua própria corporação o apoiando. Eles não podem simplesmente fazer com que você desapareça. Quando você começa a cavar em meio a lama e sujeira os oficiais corruptos e os cães das corporações tentam detê-lo, e então, você cava mais fundo ainda. No dia seguinte, você pode pôr os detalhes de seus crimes em todos os jornais e televisores. Então o governo terá de agir.

Semana passada, você seguiu uma pista quente e descobriu que uma corporação médica comercializava drogas ilegais nas Ruas. Esta semana, está cobrindo uma guerra secreta entre Corporações na América do Sul — uma guerra com jatos, bombas, e cibertropas, que já matou sete mil pessoas inocentes. Cada nova história que você coloca no ar é mais um golpe que está desferindo em nome da liberdade e da justiça. Isso sem falar na audiência!

Não é fácil. Eles já tentaram pressionar sua Corporação de mídia dezenas de vezes. Você já teve uma notícia censurada, e a pressão das corporações já o obrigou a cancelar seu noticiário. Todas essas vezes você procurou os seus superiores apoiado pelo seu diretor e por sua equipe, e lutou para que liberassem sua história. Três ou quatro vezes eles tentaram matá-lo, — é por isto que você contratou um Solo guarda-costas e tem alguns dos melhores Netrunners no ramo cavando a Rede em busca de algo para apoiar suas histórias. Você tem de ser bom, senão...

Seu Netrunner acabou de lhe telefonar com uma pista quente. Ele descobriu uma carga de vinte toneladas de armas ilegais (possivelmente nucleares) sendo transportadas para um porto na Bolívia. Você agarra seu equipamento e chama a sua equipe de apoio. Você vai pegar estes canalhas!

Desta vez será com certeza.

"Certo, é perigoso. Olha eu vou te dizer uma coisa. Quando eu era um garoto eu costuma assistir aqueles reporteres dos noticiários da TV. Eles usavam aqueles impermeáveis maravilhosos e estavam sempre transmitido de algum lugar exótico como Moçambique ou Saigon. Eles se aventuravam nas zonas de guerra da América Central cheias de ciberguerreiros, e conseguiam uma história mesmo quando o tiroteio era o mais pesado possível.

"Esta é a parte que eu gosto, o perigo."

**— Lyle McClellan,
Canal 54.**

CYBERPUNKS

POLICIAIS

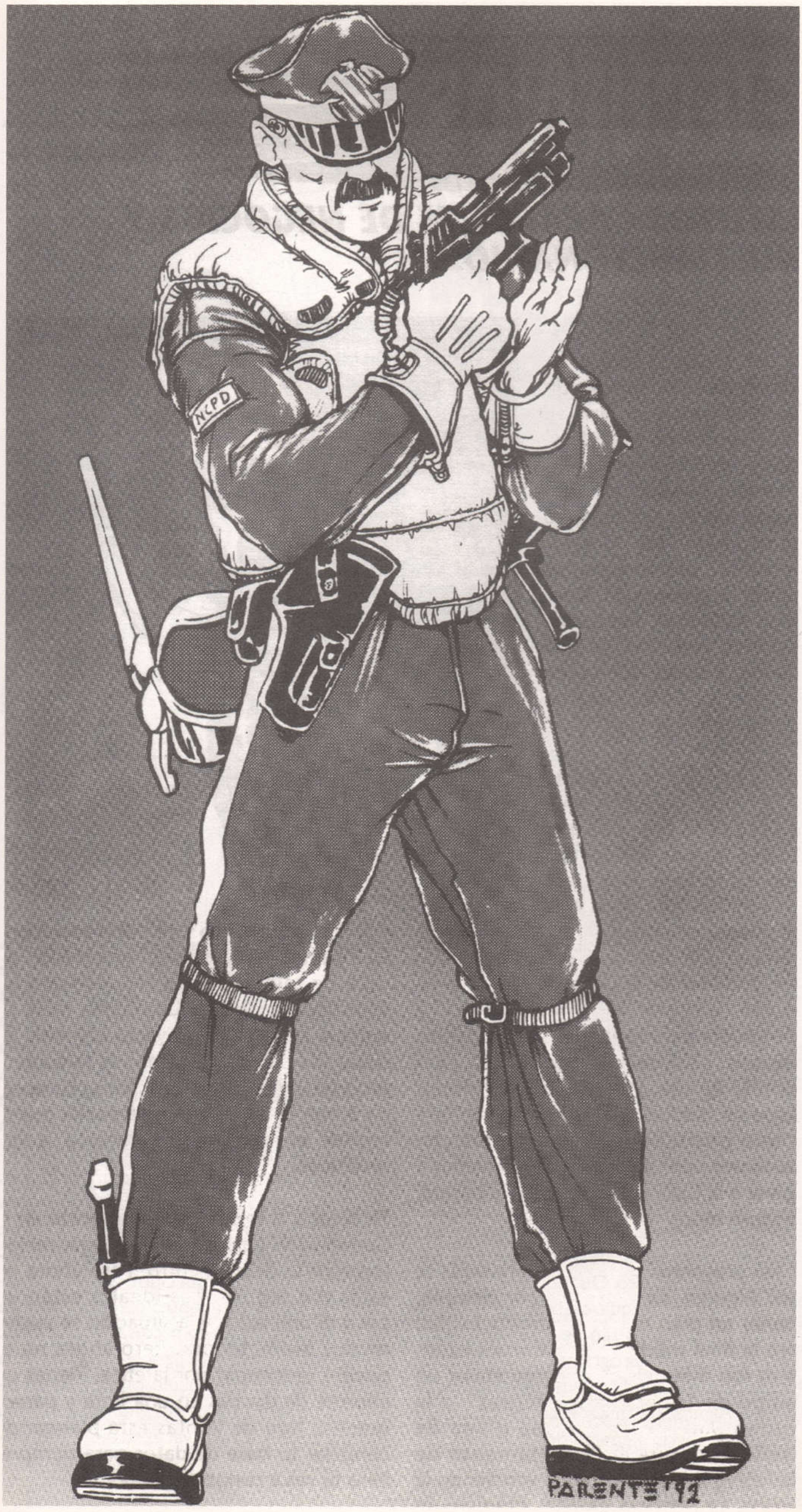
REPRESENTANTES MÁXIMOS DA LEI NAS DURAS RUAS DO SÉCULO XXI

Nos velhos tempos eles costumavam apenas atirar nos policiais. Hoje em dia você tem sorte se levar apenas um tiro. As ruas são mais duras atualmente, repletas de drogas, novas gangues, e novas armas que fariam uma M-16 parecer brinquedo de criança. Se você faz parte da Polícia Municipal deve entender o que eu quero dizer. Você está sempre carregando pelos menos quatro armas de grosso calibre, na sua maioria automáticas, usando coletes de Kevlar capazes de suportar uma pressão de 18kg por cm quadrado — e mesmo assim, suas armas e armaduras podem ser consideradas obsoletas. Para começar, metade das gangues são ciber com super-velocidade, super-reflexos, a capacidade de ver no escuro, e carregam armas embutidas em seus braços... A outra metade, são mercenários a serviço das Corporações — gangues contratadas para assegurar o cumprimento de seus planos de ação nas ruas. E aí está você, um policial ou um detetive fazendo a ronda num carro blindado, patrulhando esta selva repleta de predadores.

Os policiais das Corporações... aquilo sim é que é vida. Armamento pesado, armaduras completas de combate, assistência do Trauma Team™, veículos de assalto AV-4 e girocópteros. Porém, eles só patrulham as áreas da cidade que o governo lhes deu concessão. Os belos e limpos setores, cheios de novos edifícios de escritórios e restaurantes caros — onde nenhum psicopunk embalado partirá para um ataque assassino, armado com uma AK-47. Você só recebe os setores podres. Prédios queimados e carros abandonados, onde cada noite existe um novo tiroteio e uma ótima oportunidade para morrer.

Se você tiver muito azar pode ser que acabe tendo de realizar trabalhos para o Psicoesquadrão. Esses caras têm por incumbência caçar ciborgues altamente armados, que enlouqueceram. É claro que o pessoal do Psicoesquadrão têm acesso a railguns, girocópteros e AVs. Porém, um ciberpsicopata pode passar pela linha de fogo de uma metralhadora e não sentir nada. Muitos dos detetives do Psicoesquadrão são loucos. Eles amplificam seus reflexos, pegam algumas armas monstruosamente grandes, e vão caçar sozinhos os ciborgues. Mas, você não é tão louco assim, certo?

Ainda.



"Largue isso, Punk. Eu não quero ouvir a história da sua vida, e eu não me importo nem um pouco com o que a sociedade fez com você. Eu só quero ver esta arma no chão. Agora...

—Antes que eu lhe abra uma narina extra.."

— Sargento Max Hammerman, Departamento de Polícia de Night City (DPNC).

CYBERPUNKS

CORPORATIVOS

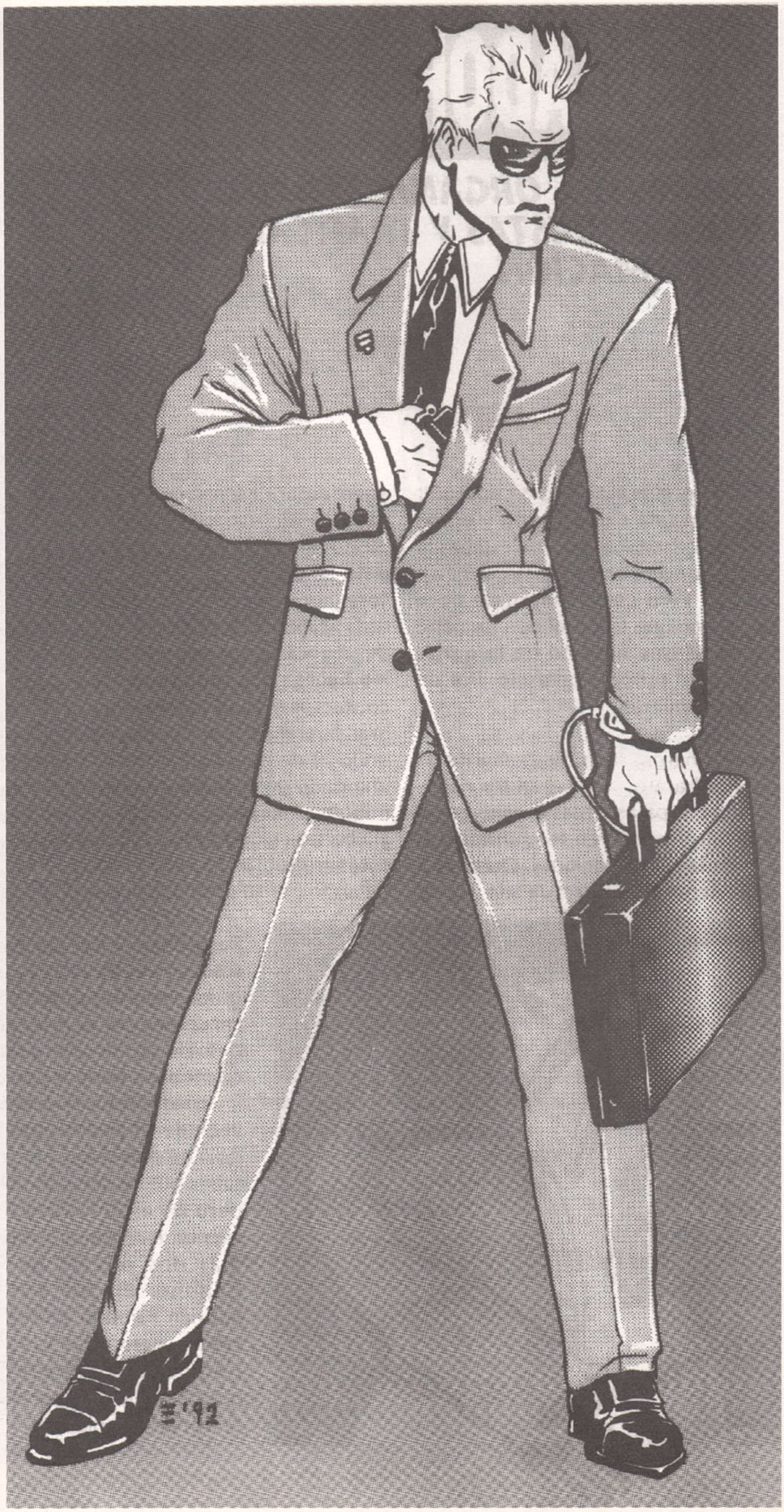
ASTUTOS CAÇADORES DE NEGÓCIOS E MULTIMILIONÁRIOS

Antigamente, eles o chamariam de yuppie — um administrador altamente competitivo e perseverante lutando para subir na Corporação. É claro que, isto significa vender a alma para a companhia, mas encare os fatos; as Corporações governam o mundo Cyberpunk. Elas controlam os governos, os mercados, as nações, os exércitos — e o que quer que você consiga pensar. E você sabe que, quem controla as Corporações, controla qualquer coisa.

Agora, sua vida como um executivo júnior é tudo, menos fácil. Existem caras abaixo de você, que matariam para ter um emprego como o seu. Existem caras, acima de você, que matariam para mantê-lo afastado de seus negócios. E eles não estão brincando com relação a matar — cada novo integrante da Corporação, ou cada sujeito promovido tem sua própria equipe de Solos e Netrunners para apoiarem seus projetos. Sabotagem? Constante. Suborno? Rotina. Chantagem? Comum. Promoção por assassinato? Sempre uma possibilidade. Os riscos são altos — um escorregão e você pode se encontrar nas ruas com o resto do lixo. Ou morrer.

E os projetos que os seus supervisores dão a você! Alguns são bem simples; desenvolver uma nova programação de produtividade para as subsidiárias médicas da Corporação. Alguns são mais escusos, como por exemplo, enviar a equipe de "operações negras" para as ruas para disseminar uma praga desenvolvida para que a equipe de Marketing possa lucrar com a venda de vacinas. Semana passada, você liderou um grupo composto de Solos, Netrunners e Técnicos, numa caçada desenfreada, para raptar um pesquisador de uma companhia rival. Na semana anterior, seu projeto era roubar os planos de uma nova estação suborbital daAgência EuroEspacial (de modo que a divisão Aeroespacial pudesse copiar o projeto e, vendê-lo aos soviéticos).

Você costumava dizer a si mesmo que, havia se juntado a Corporação para fazer dela um lugar melhor — trabalhando seu interior. Agora, não tem tanta certeza. Seus ideais estão um pouco enfraquecidos e as coisas estão fugindo do seu controle. Você não pode mais se preocupar com coisas como ética. Você tem um relatório para entregar em uma hora, e parece que aquele cara do departamento de vendas está querendo destruir seu banco de dados. Você vai destruir o dele primeiro, certo?



"Dinheiro. Ah, eu tenho um monte: uma Aerodyne BMW nova e uma cobertura na zona corporativa. Todo o dinheiro do mundo não vale nada. Você entra neste jogo pelo poder. O poder para conseguir que as coisas se realizem; para tomar as grandes decisões; para afetar o mundo. Você faz uma chamada telefônica, e em seguida, você está dizendo a um presidente de algum paizico medíocre da liga européia que é melhor ele entrar na sua , ou ele já era.

"É por causa disto que você entra no jogo. É por isto que eu estou com a companhia".

—Um corporativo não identificado.

CYBERPUNKS

ATRAVESSADORES

INTERMEDIÁRIOS, CONTRABANDISTAS, ORGANIZADORES, TRAFICANTES DE INFORMAÇÃO.

Você logo percebeu que nunca iria conseguir um emprego em uma Corporação. E não se considerava durão ou louco o suficiente para tentar trabalhar como um Solo. Porém, como punk ocasional, você sabia que tinha talento para descobrir e proporcionar o que os outros queriam. Por um preço, é claro.

Agora suas jogadas deixaram de ser informações baratas e passaram a ser grandes, nos ramos dos negócios. Talvez você faça contrabando de armas ilegais pela fronteira. Ou roube suprimentos médicos das Corporações. Talvez você seja um hábil intermediário atuando como agente para Solos ou Netrunners, ou até mesmo contrate um grupo de Nômades para apoiar os contratos de seus clientes. Você compra e vende favores como os velhos chefões da máfia. Você tem contatos em todos os tipos de negócios, assuntos e grupos políticos. É claro que não faz isto diretamente — você usa seus contatos e aliados como parte de uma vasta rede de intriga e coação. Se existe algum clube noturno quente na cidade, você já se infiltrou. Se existe uma nova arma militar nas ruas, você a está contrabandeando. Se está ocorrendo uma guerra entre as Corporações, você esta negociando com os dois lados, de olho numa grande oportunidade.

Porém, você não está nisto só pela grana. Se alguém precisar sumir por uns tempos, você irá escondê-lo. Dará abrigo às pessoas quando não tiverem para onde ir; trará comida quando a vizinhança estiver bloqueada. Talvez faça isto porque sabe que eles irão ficar lhe devendo uma, porém você não tem tanta certeza. Você é um terço Robin Hood e duas terços de AL Capone. Nos anos 90 eles o chamariam de rei do crime. Porém, estes são os fragmentados, sujos e mortais anos de 2020. Agora eles o chamam apenas de Atravessador.

"Não me venha com esta papo de "Robin Hood". Eu estou fazendo um serviço, nada além disto. Eu dou as pessoas o que elas querem e sou pago por isto.

"Certo, talvez algumas vezes eu tenha ajudado algumas pessoa aqui e ali, mas isto é bom para os negócios. Você faz um amigo — eles vão te acolher quando as coisas na rua estiverem muito ruins, e te passarão algumas informações quando você precisar. Porém isto é apenas negócio.

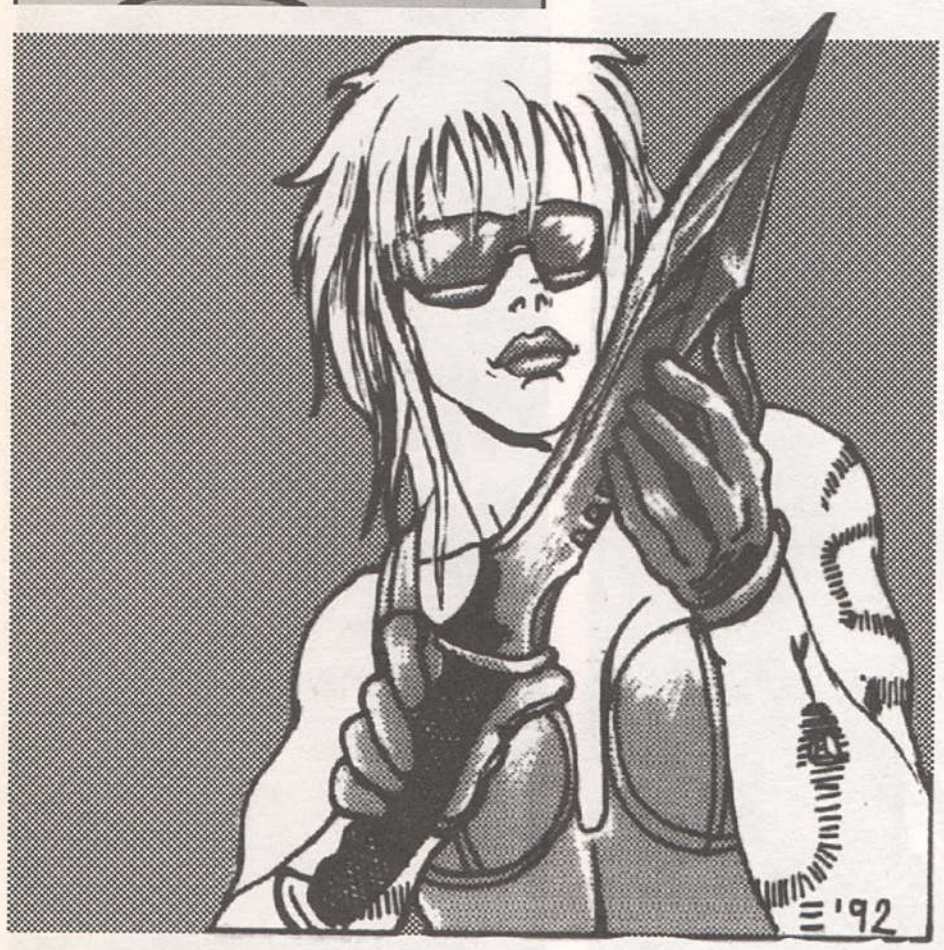
"Eu tenho um Slogan... "Quanto é que você me paga?".

— Phil "Nacho" Hernandez, Atravessador.

UNKS

NÔMADES

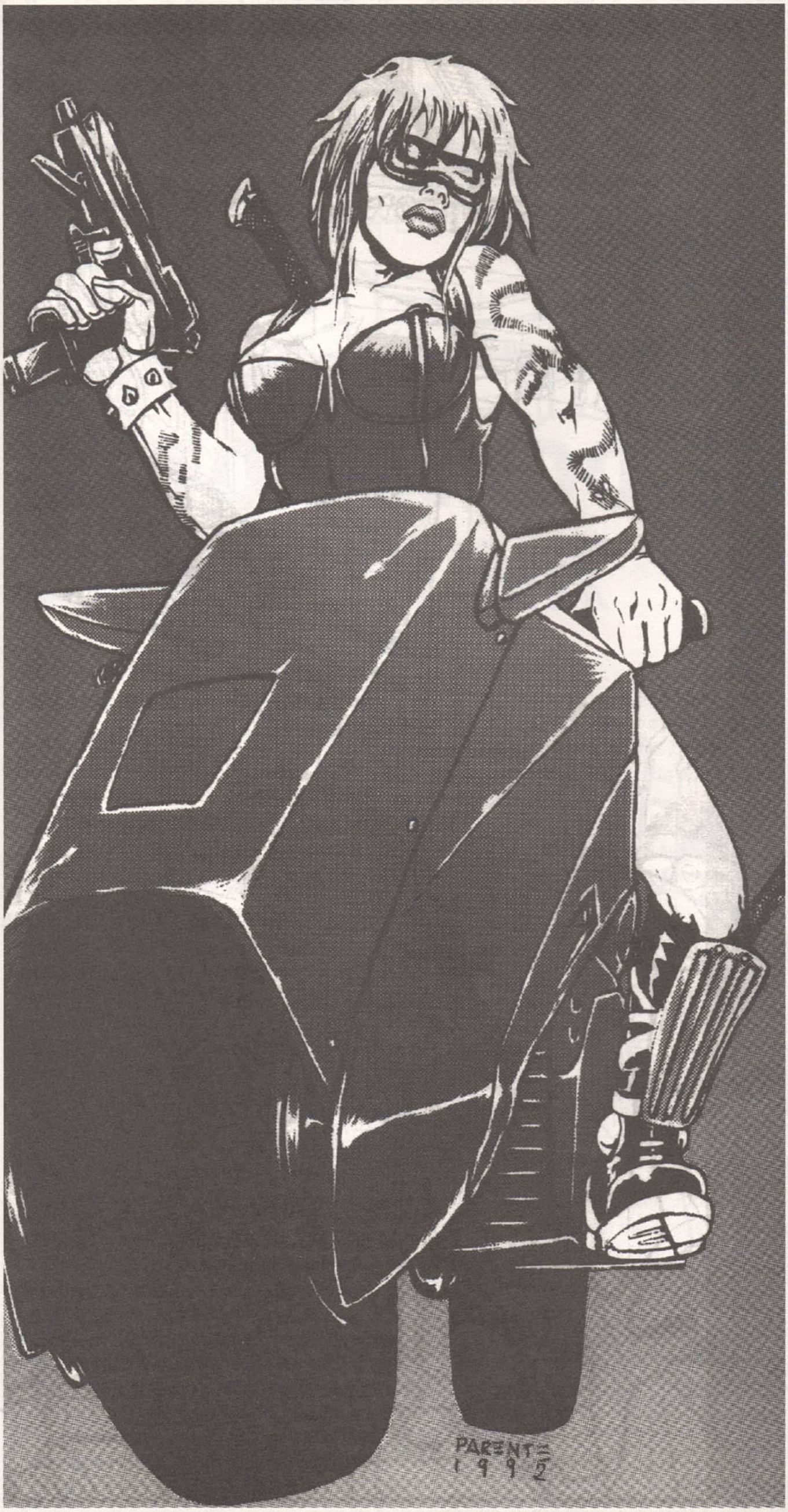
GUERREIROS DAS RUAS E CIGANOS QUE PERCORREM AS AUTO-ESTRADAS



Eles expulsaram sua família da fazenda, há dez anos atrás. As corporações chegaram, tomaram a terra, e colocaram policiais de aluguel por todo o lugar. Não era a primeira vez que isto acontecia, e com certeza não seria a última. Gradualmente sua família começou a se unir com outras famílias sem terra, encontrando outros grupos... até que vocês criaram um grupo de Nômades com quase duzentos membros.

Hoje em dia, compostos de uma enorme frota de carros esfarrapados, furgões, ônibus e RV's, seu grupo de Nômades perambula pelas estradas. Vocês procuram suprimentos, empregos estranhos e partes sobressalentes em um mundo onde a sociedade está fragmentada. O grupo é sua família — ele contém, professores, Tecnomédicos, líderes, e mecânicos. É virtualmente uma cidade sobre rodas, onde todos estão relacionados, seja por casamento, seja por amizade. Algumas vezes o grupo para em alguma cidade para conseguir combustível ou um grude. Outras, ele segue para o sul atrás da colheita. Eles trabalham em troca de comida ou dinheiro. Os grupos menos cumpridores da lei são como pequenos exércitos, aterrorizando as cidades ou sendo contratados como músculos para as guerras entre as Corporações. Por razões óbvias, os policiais não gostam dos Nômades. Porém, isto não importa. Seus veículos são bem armados e altamente equipados, com armas roubadas, miniarmas, lança foguetes e coisas do gênero. Qualquer garoto sabe como usar um fuzil, e todos os membros do grupo têm uma faca. Ser um sem-teto nos anos 2000 não é fácil.

Os membros mais visíveis de um grupo são os batedores — motoqueiros vestidos com couro em suas potentes motos ou carros, que protegem os comboios de ataques e saem à caça de lugares seguros para acampar. Sendo um batedor, você está à procura de encrenca e, geralmente consegue encontrar o suficiente tendo grupos Nômades rivais, a Lei, e as corporações atrás de vocês. Como um caubói moderno, você deve seguir por um caminho tortuoso. Você tem uma moto, uma arma e isto é tudo o que precisa. Afinal, você é um Nômade.



"Armas. Armas e cibermotos. É com isto que nós seguramos a barra. Não temos nenhum lar exceto a caravana. Não temos nenhum direito a não ser os que nós tomamos. Somos expulsos das cidades pelos policiais, somos perseguidos por bandos de guerreiros das estradas, e só sobrevivemos porque temos armas e motos...

"Existem crianças, velhos e mulheres — famílias aqui. Isto não é apenas uma gangue. Estas pessoas são a minha família."

— Santiago, Nômade.

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING

"Eles estavam em velocidade máxima quando nos atingiram. Devia haver uns cem deles. Nós estávamos encurralados e prestes a virar Concentrado Alimentício Número Quinze. Aí que Razorjack sacou as garras, gritou como uma banshee e partiu de encontro à cibermoto do líder"

—Savage Doc

CAPÍTULO 2

TORNANDO-SE CYBERPUNK

Headware é o Hardware — a estrutura que permite aos personagens interagirem com as regras. Lembre-se, o disquete não é o software, e os resultados dos dados não são seu personagem. Não fique preso demais aos valores dos atributos.

Pontos de Personagem

Pode-se dizer que os pontos de personagem são o dinheiro que se usa na criação dos personagens — você os utiliza para "comprar" os vários aspectos "mecânicos" de seu personagem, como boa aparência, um corpo forte e resistente, manha e uma calma inabalável (mas não perícias). Nós apresentamos três meios de gerar Pontos de Personagem:

Headware: o material necessário para fazer com que um personagem de Cyberpunk interaja com as Regras do Jogo.

1) Aleatório

Jogue 9D10 e some os resultados. O total são os seus Pontos de Personagem.

2) Rápido

Jogue 1D10 para cada Atributo do personagem (9 ao todo), repetindo a jogada no caso de resultados menor ou igual a 2. Coloque os resultados em cada atributo de acordo com a sua vontade.

3) Cinematográfico

Esta opção está disponível apenas para os mestres. Como o criador da aventura, o mestre tem a opção de escolher o número de pontos de cada personagem, baseado na posição que ele ocupa no jogo.

Herói Principal	80 pontos.
Personagem Coadjuvante Importante	70 pontos.
Herói Menor	75 pontos.
Personagem Coadjuvante Menor	60 pontos.
Pessoa Normal	50 pontos.

Nota: A essa altura, poderíamos avisar o mestre sobre as várias manobras que seus jogadores tentarão para criar "superpersonagens". Porém, encaremos os fatos: se eles querem criar um personagem exagerado, quem somos nós para impedi-los? Vocês já são todos meninos e meninas grandinhos, e se você, como mestre, achar que seus jogadores estão saindo por demais da linha, por que não apenas ir em frente e acabar com eles?

É assim que fazemos em *Cyberpunk*.

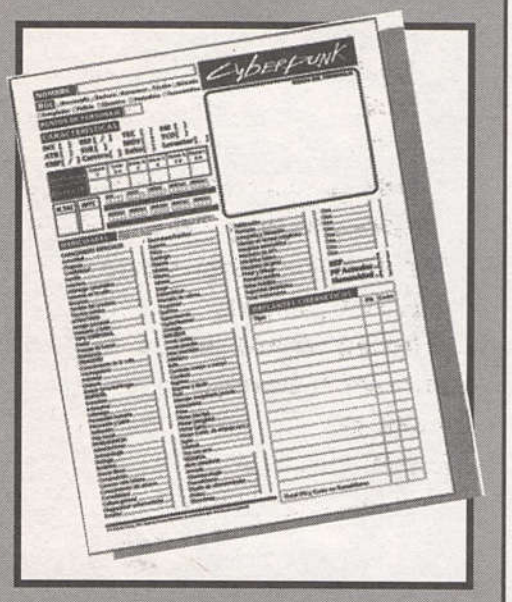
Dados

Todas as regras em Cyberpunk utilizam dois tipos de dados: dados comuns (usados nos jogos mais populares e em Las Vegas), e os mais esotéricos, o dado de dez faces (usado exclusivamente pela Marinha Imperial Japonesa e em muitos jogos de RPG). Em Cyberpunk, nós geralmente nos referimos aos dados como "D" seguido pelo número de faces. Por exemplo, um dado normal de seis faces é um "D6". Existem vários casos em que se utilizam os dados, tais como:

- *Jogando um grupo de dados e somando os resultados (jogue 3D6 significaria jogue 3 dados de seis faces para obter um valor entre 3 e 18).*
- *Jogando um ou mais dados e somando um outro valor, chamado de modificador, para obter um valor final. Por exemplo, 1D6+1 ou 1D10-2.*
- *Jogando dois dados de dez faces, escolhendo um para representar as dezenas e um para as unidades (também chamado de jogada de porcentagem).*

Arredondando e modificando: em Cyberpunk, se você tiver de dividir algo e obtiver um valor quebrado, você automaticamente deve arredondar o resultado para baixo, para o número inteiro mais próximo (assim 2,65352 se tornaria 2). Se um valor modificado (como 1D6-4) vier resultar em um número menor ou igual a zero, você deve automaticamente considerá-lo igual a 1, a não ser que o contrário esteja expresso.

A Ficha de Personagem



A primeira coisa que você irá necessitar é um lugar para registrar todas as suas informações. Copie (ou desenhe) uma Ficha de Personagem, para que você possa preenchê-la com as informações. Certifique-se de que você tem uma cópia deste material, no caso do original ser destruído no meio de alguma "discussão".

LEMBRE-SE: O FUTURO É DESCARTÁVEL

Certo, consiga sua Ficha de Personagem, jogue seus dados, e vamos começar a nos conectar com seu personagem.

ATRIBUTOS

Cada personagem de *Cyberpunk* possui nove atributos. Representam o nível de habilidade natural do personagem em áreas específicas de atividade. O valor destes atributos varia de 2 a 10, sendo 2 o pior possível, 10 o melhor possível e a média girando em torno de 5 ou 6. Distribua o total de pontos de personagem entre os nove atributos, ajustando o valor de cada um na forma que você achar que melhor descrevem as habilidades naturais de seu personagem. Nenhum atributo pode ser menor que 2 ou maior que 10.

Inteligência (INT)

Esta é a medida da sua habilidade de entender e resolver problemas, perceber coisas, lembrar-se de informações. Quase todos os tipos de personagem precisarão de um alto nível de Inteligência, sendo os Netrunners e Corporativos aqueles que precisam de níveis mais altos.

Reflexos (REF)

Este é um índice combinado, cobrindo não apenas sua destreza básica, mas também como seu nível de coordenação física afetará ações como: guiar, pilotar, lutar e realizar feitos atléticos. Personagens que pretendem se engajar em uma grande quantidade de combates (como os Solos, Nômades e Roqueiros) deveriam sempre investir nos mais altos níveis de Reflexos.

Autocontrole (AuCon)

Este índice mede o quanto o seu personagem é capaz de suportar o stress, medo, pressão, dor física e/ou tortura. O Autocontrole é essencial para determinar a sua vontade de continuar lutando apesar de seus ferimentos ou, sua habilidade de luta sob fogo cruzado. Ele também mede o quão "coeso" o seu personagem é, o quão durão ele aparenta ser para os outros. Os Roqueiros e os Atravessadores deveriam sempre ter um alto nível em Autocontrole, sendo os Solos e os Nômades os que necessitam o mais elevado.

Habilidade Técnica (TEC)

Este é um índice que indica quão bem você se relaciona com hardware e outras coisas tecnicamente orientadas. Em *Cyberpunk*, a habilidade de usar e reparar tecnologia é de vital importância — TEC será o atributo usado quando você precisar ajustar, reparar ou tentar utilizar-se de tecnologia com a qual não esteja familiarizado. Apesar de todos os personagens precisarem ter um nível decente em TEC, Técnicos em potencial deveriam sempre optar pelos maiores níveis possíveis nesta área.

Sorte (Sor)

Este atributo mede aquele "algo" intangível que muda o equilíbrio dos eventos a seu favor. Sua sorte representa o total de pontos que você pode utilizar em cada jogo para influenciar o resultado de um evento crítico. Para usar a Sorte, você pode somar alguns ou todos os pontos de Sorte que o seu personagem tem ao resultado de um teste crítico (declarando sua intenção de usar a Sorte antes de jogar os dados), até que você tenha se utilizado de todos os seus pontos de Sorte. Os pontos desse atributo sempre são recuperados ao fim de cada seção de jogo.

Atratividade (ATR)

Mede a sua boa aparência. Em *Cyberpunk* não é suficiente você apenas ser bom — você tem de parecer bom enquanto estiver fazendo algo (A Postura é Tudo). A Atratividade é especialmente importante para Mídias e Roqueiros, uma vez que, ter uma boa aparência é parte de seus trabalhos.

Capacidade de Movimento (MOV)

Esta é uma medida do quão rápido seu personagem pode correr (muito importante em situações de combate). Quanto maior for seu MOV, maior será a distância que você pode percorrer em um turno.

CORRIDA: Para determinar o quanto seu personagem pode correr em metros em um turno de combate (3,2 segundos), multiplique seu MOV por 3. O personagem pode correr três vezes esta distância num turno completo (10 segundos). Anote este valor na seção Corrida em sua Ficha de Personagem.

SALTO: Para determinar a distância máxima que seu personagem pode saltar (após uma corrida inicial) divida sua CORRIDA por 4. Anote no campo SALTO em sua Ficha de Personagem.

Empatia (EMP)

Este atributo representa o quão bem você se relaciona com outras seres vivos — uma medida de seu carisma e da capacidade de criar emoções simpáticas. Num mundo de sobreviventes alienados e chocados com o futuro, não se pode garantir que todos tenham a habilidade de ser "humano". A Empatia (EMP) é vital quando se lidera, convence, seduz, ou se percebe emoções ocultas. A Empatia indica o quão perto se está da linha que separa os seres humanos dos frios monstros cibernéticos. (Veja página 73 para mais detalhes).

NOME _____

PAPEL ☐ Solo ☐ Roqueiro ☐ Netrunner ☐ Técnico ☐ Nômade
☐ Atravessador ☐ Polícia ☐ Executivo ☐ Mídia ☐ Tecnomédico

CYBERPUNK

PONTOS DE PERSONAGEM _____

DESENHO DO PERSONAGEM

ATRIBUTOS

INT [ ]	**REF [/]**	**TEC [ ]**	**AuCon [ ]**
ATR [ ]	**SOR [ ]**	**MOV [ ]**	**TCO [ ]**
EMP [/]	**Correr [ ]**	**Saltar [ ]**	**Levantar [ ]**

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT _____ **MTC** _____

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

PERÍCIAS

Some os pontos de cada Perícia com o Atributo correspondente e anote-os no campo correto. Marque com um "x" ao lado dos colchetes as Perícias por Chips.

HABILIDADES ESPECIAIS
Autoridade ---------- [ ]
Liderança Carismática ---------- [ ]
Noção de Combate ---------- [ ]
Credibilidade ---------- [ ]
Família ---------- [ ]
Interface ---------- [ ]
Reparos Improvisados ---------- [ ]
Tecnologia Médica ---------- [ ]
Recursos ---------- [ ]
Negociar ---------- [ ]

ATRATIVIDADE
Cuidados Pessoais ---------- [ ]
Roupa e Estilo ---------- [ ]

TIPO CORPORAL
Resistência ---------- [ ]
Feitos de Força ---------- [ ]
Natação ---------- [ ]

AUTO-CONTROLE
Interrogatório ---------- [ ]
Intimidação ---------- [ ]
Oratória ---------- [ ]
Resistência Tortura/Drogas ---------- [ ]
Manha ---------- [ ]

EMPATIA
Percepção ---------- [ ]
Entrevista ---------- [ ]
Liderança ---------- [ ]
Sedução ---------- [ ]
Trato Social ---------- [ ]
Persuasão e Lábia ---------- [ ]
Atuação ---------- [ ]

INTELIGÊNCIA
Contabilidade ---------- [ ]
Antropologia ---------- [ ]
Atenção/Notar ---------- [ ]
Biologia ---------- [ ]
Botânica ---------- [ ]
Química ---------- [ ]
Composição ---------- [ ]
Diagnose ---------- [ ]
Educação e Cultura Geral ---------- [ ]
Especialista ---------- [ ]
Jogo ---------- [ ]
Geologia ---------- [ ]
Esconder/Evadir ---------- [ ]
História ---------- [ ]
Idioma ---------- [ ]
Pesquisa em Biblioteca ---------- [ ]
Matemética ---------- [ ]
Física ---------- [ ]
Programação ---------- [ ]
Sombra/Rastreamento ---------- [ ]
Mercado de Ações ---------- [ ]
Conhecimento de Sistemas ---------- [ ]
Pedagogia ---------- [ ]
Sobrevivência ---------- [ ]
Zoologia ---------- [ ]

REFLEXOS
Arqueirismo ---------- [ ]
Atletismo ---------- [ ]
Briga ---------- [ ]
Dança ---------- [ ]
Esquivar/Escapar ---------- [ ]
Condução ---------- [ ]
Esgrima ---------- [ ]
Armas Curtas ---------- [ ]
Armas Pesadas ---------- [ ]
Artes Marciais ---------- [ ]
Luta Greco-Romana ---------- [ ]
Armas Brancas ---------- [ ]
Motocicleta ---------- [ ]
Op. de Maquinaria Pesada ---------- [ ]
Pilotagem de Giro ---------- [ ]
Pilotagem de Asa Fixa ---------- [ ]
Pilotagem de Dirigível ---------- [ ]
Pilotagem de Veíc.Imp.Vet. ---------- [ ]
Fuzil ---------- [ ]
Furtividade ---------- [ ]
Submetralhadora ---------- [ ]

TÉCNICA
AeroTec ---------- [ ]
AVTec ---------- [ ]
Tecnologia Básica ---------- [ ]
Op. de Tanques Criogênicos ---------- [ ]
Projeto de Ciberterminal ---------- [ ]
Cibertecnologia ---------- [ ]
Demolições ---------- [ ]
Disfarce ---------- [ ]
Eletrônica ---------- [ ]
Segurança Eletrônica ---------- [ ]
Primeiros Socorros ---------- [ ]
Falsificação ---------- [ ]
Giro Tec ---------- [ ]
Pintura e Desenho ---------- [ ]
Fotografia e Filmagem ---------- [ ]
Medicamentos ---------- [ ]
Arrombamento ---------- [ ]
Punga ---------- [ ]
Tocar Instrumento ---------- [ ]
Armeiro ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]

REP _____ **[ ]**
PE Atuais ___ **[ ]**
Humanidade **[ ]**

IMPLANTES CIBERNÉTICOS

Tipo	PH	PREÇO

© R.Talsorian Games, 1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

FLUXOVIDA

Estilo

Vestuário

Cabelo

Marcas

Etnia

Idioma

Antecedente Familiar

IRMÃOS

♂ ☐ ♀ ☐

MOTIVAÇÕES

Personalidade

Pessoa que mais valoriza

O que mais valoriza

Qual sua opinião sobre as pessoas

Objeto que mais valoriza

ACONTECIMENTOS

Um acontecimento para cada ano que supere os 16

ANO

EQUIPAMENTO

Tipo	Preço	Peso

ARMAS

Nome	Tipo	Precisão	Ocult.	Dispon.	Dano	# Tiros	CdT	Conf.

© R. Talsorian Games, 1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

Humanidade: Esta é uma mediada do quanto os seus implantes cibernéticos afetam sua capacidade de se relacionar com outros seres vivos. Multiplique sua EMP por 10 para determinar quantos pontos de Humanidade você possui. Anote o resultado no campo indicado em sua Ficha de Personagem. Lembre-se que, a cada 10 pontos de Humanidade perdidos, você irá automaticamente perder um ponto de Empatia. Isto pode ter um sério efeito sobre suas perícias relacionadas com a Empatia, bem como levá-lo à beira de uma psicose induzida cibernéticamente.

"Morto é morto. Peças de reposição são peças de reposição. Caras mortos são peças de reposição ."
—Ripperjack

Tipo Corporal (TCO)

Força, Resistência e Constituição baseiam-se todos no Tipo Corporal do personagem. O Tipo Corporal determina a quantidade de dano que você pode receber de ferimentos, quanto peso você pode levantar ou carregar, a distância que você pode arremessar objetos (página 99), o quão bem você é capaz de se recuperar de choques, e o adicional de dano que você causa em ataques físicos. O Tipo Corporal é importante para todos os tipos de personagens, sobretudo para os Solos, Roqueiros e Nômades.

PONTOS E TIPO CORPORAL

2 pontos.....Muito Fraco.
3-4 pontos.....Fraco.
5-7 pontos.....Médio.
8-9 pontos.....Forte.
10 pontos.....Muito Forte.

Você pode carregar até 10x seu Tipo Corporal em kg. Você também pode levantar 40x seu Tipo Corporal em kg. se fizer um esforço muito grande.

Nível de Vitalidade

O **Nível de Vitalidade** de seu personagem é igual ao valor do seu Tipo Corporal. Para ser bem sucedido num teste de Vitalidade, você precisa obter um resultado menor ou igual que seu TCO com 1D10.

Em *Cyberpunk* há 2 tipos de Testes de Vitalidade:

Contra Atordoamento:

Quando você recebe um dano em *Cyberpunk*, ou é exposto a drogas extremamente fortes, será necessário que você faça um Teste de Vitalidade contra Atordoamento. Se o teste resultar num fracasso, você será automaticamente nocauteado e não consiguirá se recuperar enquanto não for bem sucedido num dos turnos seguintes. Você pode fazer um Teste de Vitalidade contra Atordoamento por turno até se recuperar.

Contra Morte:

Quando você for mortalmente ferido (veja Tiroteio de Sexta à Noite página 104), ou quando você for exposto a certos tipos de venenos, deverá fazer um Teste de Vitalidade contra Morte. No caso do teste resultar num fracasso você vira material para o Banco de Corpos.

Procure o campo *Vitalidade* em sua Ficha de Personagem e preencha-o.

Modificadores de Tipo Corporal (MTC)

Nem todas as pessoas recebem dano da mesma maneira. Por exemplo, você precisa de muito mais danos par deter Arnold, o Andróide do que Arnold, o Nerd. Isto é refletido pelos modificadores de tipo corporal, um bônus especial usado pelo seu personagem para diminuir os efeitos do dano. O Modificador de Tipo Corporal é subtraído de qualquer dano que seu personagem receba em combate.

TABELA DE MODIFICADORES DE TIPO CORPORAL

Muito Fraco	-0.
Fraco	-1.
Médio	-2.
Forte	-3.
Muito Forte	-4.
Sobre-humano*	-5.

* Possível apenas com implantes cibernéticos.

Por exemplo, digamos que você recebeu 10 pontos de dano. Se o seu Tipo Corporal for MUITO FRACO você receberia todos os 10 pontos. Mas, um Tipo Corporal MUITO FORTE só receberia 6 (10-4=6).

Ache o campo para **Modificadores de Tipo Corporal (MTC)** em sua Ficha de Personagem e preencha-o. Lembre-se, não importa o quanto ciber-protegido você está, certifique-se de que existe um corpo rijo por baixo disto tudo.

"Atenção compradores! Temos uma oferta especial nesse exato momento na câmara criogênica número quinze! Nós temos olhos de todas as cores e condições, pela metade do preço! Corram para a câmara quinze para conseguir as melhores peças, antes que elas se estraguem..."
— Medicross.

LISTA MESTRA DE PERÍCIAS

Habilidades Especiais
Autoridade (Policial)
Liderança Carismática (Roqueiro)
Noção de Combate (Solo)
Credibilidade (Mídia)
Família (Nômade)
Interface (Netrunner)
Reparos Improvisados (Técnico)
Tecnologia Médica (Tecnomédico)
Recursos (Corporativos)
Negociar (Atravessador)

ATR
Cuidados Pessoais
Roupa & Estilo

Tipo Corporal
Resistência
Feitos de Força
Natação

Auto Controle
Interrogatório
Intimidação
Oratória
Resistência às Torturas/Drogas
Manha

EMP
Percepção
Entrevista
Liderança
Sedução
Trato Social
Persuasão & Lábia
Atuação

INT
Contabilidade
Antropologia
Atenção/Notar
Biologia
Botânica
Química
Composição
Diagnose
Cultura Geral e Educação
Especialista
Jogo
Geologia
Esconder/Evadir
História
Idioma (escolha um)
Pesquisa em Biblioteca
Matemática
Física
Programação
Sombra/Rastreamento
Mercado de Ações
Conhecimento de Sistemas
Pedagogia
Sobrevivência
Zoologia

REF
Arqueirismo
Atletismo
Briga
Dança
Esquivar/Escapar
Condução
Esgrima
Armas Curtas
Armas Pesadas
Arte Marcial (escolha o tipo)
Luta Greco Romana
Armas Brancas
Motocicleta
Operação de Maquinaria Pesada
Pilotagem (Giro)
Pilotagem (Asa fixa)
Pilotagem (Dirigível)
Pilotagem (Veículo de Impulso Vetorial) "AVs"
Fuzil
Furtividade
Submetralhadora

TEC
Aero Tec
AVTec
Tecnologia Básica
Operação de Tanques Criogênicos
Projeto de Ciberterminal
Cibertecnologia
Demolições
Disfarce
Eletrônica
Segurança Eletrônica
Primeiros Socorros
Falsificação
Giro Tec
Desenho e Pintura
Fotografia e Filmagem
Medicamentos
Arrombamento
Punga
Tocar Instrumento
Armeiro

Personagens Rápidos, Sujos e Descartáveis.

Logo você perceberá que o sistema de criação de personagens de *Cyberpunk* foi projetado para lhe dar muita flexibilidade. Você pode moldar o personagem da maneira que quiser, dando seus toques pessoais durante o processo.

Porém, quando precisar gerar um bando de malfeitores anônimos, não vai querer investir todo este tempo e energia. Ao invés disto, você precisará de algo rápido e fácil para auxiliá-lo na criação de uma infinidade de vilões, para serem ceifados como palha pelos personagens de seus jogadores.

Os cinco passos do **Sistema Rápido de Criação de Personagens** abaixo permitem que você gere um grande suprimento de: guardas, assassinos, corporativos e vilões, de acordo com sua necessidade. Com uma passada rápida pela Fluxovida é possível gerar rapidamente um conjunto de antecedentes que combine com os NPCs que você está criando. Então vá em frente e gaste-os à vontade. *Nós criaremos mais!*

Passo Um: A Geração dos Atributos

1) Jogue 2D6 nove vezes, anotando cada resultado. Se um resultado for maior ou igual a 11, jogue novamente. Coloque um resultado em cada atributo até que todos estejam preenchidos.

Passo Dois: A Escolha do Papel e das Perícias

1) Escolha um papel para o personagem. Anote suas Perícias Profissionais (página 44) no espaço apropriado, dividindo 40 pontos entre estas perícias.

2) Se o personagem for um NPC avançado, jogue mais 2D10 e distribua estes pontos entre 5 perícias a sua escolha.

Passo Três: A Escolha do Cyberware (veja páginas 76-79).

Jogue 1D10. Os Solos devem jogar 6 vezes; todos os outros tipos de personagens jogam 3 vezes. No caso de um resultado duplicado, jogue novamente.

1) Ciberópticos (jogue 1D6 para escolher o tipo).
   1 Infravermelho
   2 Baixa luminosidade
   3 Câmara
   4 Pistola de dardos
   5 Anti-ofuscante
   6 Mira Telescópica
2) Ciberbraço com arma (jogue 1D6 para escolher o tipo)
   1 Pistola Média
   2 Pistola Leve
   3 Pistola Média
   4 Submetralhadora Leve
   5 Pistola Muito Pesada
   6 Pistola Pesada
3) Ciberáudio (jogue 1D6 para escolher o tipo)
   1 Wearman™
   2 Ligação radiofônica
   3 Elo telefônico
   4 Audição amplificada
   5 Edição de som
   6 Sistema de gravação digital
4) Soqueira de aço
5) Estripador
6) Vampiros
7) Picador
8) Amplificador de Reflexos (Kerenzikov)
9) Amplificador de Reflexos (Sandevistan)
10) Nada

Passo Quatro: Armas e Blindagem

Jogue 1D10 adicionando os modificadores abaixo:

Res	Blindagem	Armas
1	Couro Grosso	Faca
2	Colete Blindado	Pistola Leve
3	Jaqueta Blindada Leve	Pistola Média
4	Jaqueta Blindada Leve	Pistola Pesada
5	Jaqueta Blindada Média	Pistola Pesada
6	Jaqueta Blindada Média	Submetralhadora Leve
7	Jaqueta Blindada Média	Fuzil de Assalto Leve
8	Jaqueta Blindada Pesada	Fuzil de Assalto Médio
9	Jaqueta Blindada Pesada	Fuzil de Assalto Pesado
10+	Metal Gear™	Fuzil de Assalto Pesado

- Roqueiros, Corporativos, Netrunners, Atravessadores, Técnicos: sem modificador
- Nômades, Policiais: somam +2 ao resultado.
- Solos: somam +3 ao resultado.

Passo Cinco: Anote Tudo.

Preencha uma ficha de NPC, conforme o exemplo adiante:

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING

" Lembro que ela me disse ter nascido em Miami, por volta de 2004 ... Ela tinha quase certeza, pois podia se lembrar de quando os europeus dispararam contra Washington e os mísseis perdidos varreram Tampa do mapa...

" Ela tinha olhos azuis incríveis, transparentes como cristal, e um sorriso digno de uma capa de revista. É claro que, os olhos eram Teknics 2350 e o sorriso realmente era de uma revista. Um belo trabalho de bioescultura. Não importava, realmente, o quanto daquilo era real . Ainda estou apaixonado por ela . Eu sou deste tipo de cara.

—Johnny Silverhand

CAPÍTULO

3 LENDAS DAS RUAS

É como sair de um tanque de clonagem

Você tem aí esta pessoa meio formada na sua frente; o barro ainda está úmido. Você tem alguns atributos e talvez uma vaga idéia do que fazer com seu personagem, porém nada mais.

Assim, como você pega esta "coisa" e a transforma num verdadeiro Cyberpunk ?

Comece com o Fluxovida. Trata-se de um fluxograma de "complicações" desenvolvido para ajudá-lo a dar ao seu personagem Cyberpunk um histórico coerente com um futuro sombrio.

Suas sete seções cobrem sua nacionalidade e sua origem étnica, sua família, amigos, inimigos, hábitos pessoais e até mesmo eventos chaves para cada ano de sua vida. Ele tem como objetivo principal ser um guia; se você encontrar algo que não se encaixe na história de seu personagem, sinta-se à vontade para mudá-lo, de uma forma que sirva aos seus propósitos. Use o verso de sua Ficha de Personagem para anotar seu Fluxovida. Lembre-se, *Cyberpunk* depende de interpretação, por isso, faça uso das informações existentes em seu Fluxovida; ele é garantidamente um gerador de aventuras.

FLUXOVIDA

TODOS NA RUA TÊM UMA HISTÓRIA. QUAL É A SUA?

O jeito de descobrir é usando esta seção.

Nestas páginas você descobrirá seu passado, inimigos, amantes, amigos e mentirosos. O Fluxovida lhe dará as dicas que precisa para fazer com que uma pessoa trabalhe para você. Também dará algumas idéias para o mestre de como criar uma aventura personalizada a partir de um monte de números.

Gíria das Ruas. Alguns dos termos populares do século XXI

IA: Inteligência Artificial; um computador com consciência.
Booster: Qualquer membro de gangue que goste de: usar roupas de couro, cibernéticos e violência gratuita.
Drogas de Combate: Qualquer droga desenvolvida para aumentar a velocidade, a resistência e os reflexos.
Esfriado: Manter-se calmo, coeso.
Plugar-se: Comprar cibernéticos pela primeira vez. Dividir sua sorte com um grupo. Conectar-se com a máquina.
Chombatta (Choomba): Gíria Neo-Afro Americano, que significa amigo, membro do família.
CHOOH² ("choo"): Gíria utilizada para álcool, que se utiliza como combustível. A grande maioria dos veículos dos anos 2000 utiliza como combustível uma forma avançada de álcool com uma temperatura de combustão mais alta do que a do metanol comum.
Cromado: Fã de heavy metal do século XXI. Veja rock cromático.
Rock Cromático: Um tipo de heavy metal caracterizado por eletrônicos pesados, ritmos simples e letras violentas.
Cibernetizar: Implantar o máximo de ciberwear possível antes de passar do limite.
DataTerm: Uma máquina de informação nas ruas, com uma tela, entradas para a Rede e um teclado.
Disco: Disco, gravação, disco laser.
'Dorfinas: Gíria para endorfinas sintéticas; uma droga desenvolvida para aumentar as capacidades regenerativas de uma pessoa, limites de fadiga que produz "ímpeto" similar a um ânimo novo.
Exótico: Um humano bioesculpido com elementos não humanos: pelo, orelhas pontudas, presas. etc.
A Face: A interface, ligar-se na Rede.
Linha Reta: Matar. Uma pessoa ou coisa morta. (Referente a linha de batimentos cardíacos).
Ir OTB: Fazer uma viagem em Órbita Terrestre Baixa, por exemplo: visitar uma das estações espaciais.
Giro: Um pequeno helicóptero para uma ou duas pessoas, usado principalmente para serviços da polícia e operações de ataque das corporações.
Handle: Um apelido, seu nome de trabalho pelo qual você é conhecido nas ruas.
Hidro: Gíria para combustível de hidrogênio, usado para abastecer um grande número de veículos nos anos 2000.
Input: Namorada.
Teclado: Gíria para um terminal de interface de computador com teclas manuais. Também chamado terminal.
Netrun: Fazer uma interface com a Rede e usá-la para roubar informações de uma Fortaleza de Dados.
Output: Namorado.
Polímero de um tiro só: Qualquer arma de plástico barata, geralmente com um calibre variando de 5 a 6 mm.
Posergang: Qualquer grupo em que todos os membros adotam um estilo específico, roupa ou corpos bioesculpidos.
Estripadocs: Cirurgiões especializados em implantar ciberwear ilegal.
Ronin: Um assassino ou mercenário autônomo. Geralmente considerado de pouca confiança.
Roqueiro/a: Um músico ou performista que se utiliza de sua arte para fazer discursos políticos ou sociais. Roqueiros não são a mesma coisa que Rockstars, que geralmente são comprados pelas companhias de gravação e são apolíticos.
Samurai: Um assassino de corporação ou mercenário, contratado para proteger propriedades das corporações ou realizar ataques contra propriedades de outras corporações.
Quebrar tudo: Tornar-se violento, atacar alguém sem motivo.
A Rua: Onde quer que você viva tarde da noite. A subcultura, o Underground.
Rechear: Fazer sexo. Também pode significar esquecer algo.

COMECE AQUI

1) Origens e Estilo Pessoal

Qual a sua aparência e de onde você vem ?

ROUPA E ESTILO PESSOAL

Em Cyberpunk, você é o que aparenta ser. Moda é ação, e o estilo é tudo. Jogue 1D10 três vezes (um por coluna) para decidir qual é o seu estilo.

Resultado	Roupas	Estilo de Cabelo	Detalhes
1	Couro	Estilo Motoqueiro	Moicano Tatuagens
2	Jeans	Longos e maltratados	Óculos espelhados
3	Terno escuro	Curto e espetado	Cicatrizes de ritual
4	Macacões	Solto e espalhado	Luvas com pinos
5	Minissaia	Careca	Brinco no nariz
6	Alta costura	Com mechas	Brincos
7	Camuflada	Pintados	Unhas compridas
8	Roupas Normais	Curto e arrumado	Botas de salto alto
9	Nu	Curto e encaracolado	Lentes de contato estranhas
10	Mendigo chique	Longo e liso	Luvas sem dedos

ORIGEM ÉTNICA

O mundo de Cyberpunk é multicultural e multinacional. O lugar de onde você vem determina seu linguajar nativo, costumes e fidelidades. Escolha ou jogue os dados para definir sua nacionalidade, então escolha o idioma entre as opções relacionadas para cada grupo étnico. Este é o seu idioma, o qual você fala com +8. Automaticamente você também conhece O Idioma das Ruas, uma mistura universal de inglês, francês, alemão, japonês e mais meia dúzia de línguas.

1 **Anglo-americano** (Inglês)
2 **Africano** (Banto, Fante, Kongo, Ashanti, Zulu, Swahili)
3 **Japonês/Coreano** (Japonês ou Coreano)
4 **EuropaCentral/Soviético** (Búlgaro, Russo, Checo, Polonês, Ucraniano, Eslovaco)
5 **Ilhas do Pacífico** (Micronésio, Tagalog, Polinésio, Malasiano, Sudanês, Indonês, Havaiano)
6 **Chinês/ Sudeste Asiático** (Burmanês, Cantonês, Mandarim, Thai, Tibetano, Vietnamita)
7 **Afro-americano** (Inglês ou gíria negra)
8 **Hispano-americano** (Espanhol ou Inglês)
9 **América central/sul** (Espanhol ou Português)
10 **Europeu** (Francês, Alemão, Inglês, Espanhol, Italiano, Grego, Dinamarquês, Flamengo, Norueguês, Sueco, Filandês)

2) Antecedente Familiar

Quem é você? De onde você vem? Todos que estão nas ruas têm uma história e um passado, com os quais eles tentam viver. Qual é o seu?

NÍVEL FAMILIAR

Escolha ou jogue o dado:

1 Executivo de Corporação
2 Gerente de Corporação
3 Técnico de Corporação
4 Membro de um grupo Nômade
5 Bando de piratas
6 Gangue Familiar
7 Chefão do crime
8 Morador pobre de uma zona de combate
9 Desabrigado urbano
10 Família de Megaurbanização
Vá para ***PAIS***

STATUS FAMILIAR

Escolha ou jogue o dado:

1-6 O Status da sua família está em perigo e você corre o risco de perder tudo (se já não perdeu). Vá para ***TRAGÉDIA FAMILIAR.***
7-10 O Status Familiar vai bem, mesmo se seu pais estiverem desaparecidos ou mortos. Vá para o ***AMBIENTE DE SUA INFÂNCIA.***

TRAGÉDIA FAMILIAR

Escolha ou jogue o dado:

1 Sua família perdeu tudo devido a uma traição.
2 Sua família perdeu tudo devido a má administração.
3 Sua família foi exilada, ou de alguma outra forma expulsa de sua casa, nação ou Corporação de origem.
4 Sua família está presa e você foi o único que conseguiu escapar.
5 Sua família desapareceu, você é o único membro remanescente.
6 Sua família morreu ou foi assassinada e você foi o único que sobreviveu.
7 Sua família está envolvida em uma conspiração, organização ou associação, como por exemplo, uma família do crime ou um grupo revolucionário.
8 Sua família se espalhou pelos quatro cantos do mundo devido a alguma catástrofe.
9 Sua família é atormentada por uma guerra familiar que já dura várias gerações.
10 Você é o herdeiro de uma dívida familiar; você deve honrar esta dívida antes de poder prosseguir com sua vida. Vá para ***O AMBIENTE DE SUA INFÂNCIA***

PAIS

Escolha ou jogue o dado:

1-6 Ambos os pais estão vivos. Vá para ***STATUS FAMILIAR.***
7-10 Algo aconteceu com um dos seus pais, ou ambos. Vá para ***ALGO ACONTECEU COM SEUS PAIS.***

ALGO ACONTECEU COM SEUS PAIS

Escolha ou jogue o dado.

1 Seus pais morreram em combate.
2 Seus pais morreram em um acidente.
3 Seus pais foram assassinados.
4 Seus pais estão sofrendo de amnésia e não se lembram de você.
5 Você nunca conheceu seus pais.
6 Seus pais estão escondidos para protejê-lo.
7 Você foi deixado com algum parente para sua própria segurança.
8 Você cresceu nas ruas e nunca teve pais.
9 Seus pais o deram para adoção.
10 Seus pais o venderam por dinheiro.
Vá para ***STATUS FAMILIAR***

O AMBIENTE DE SUA INFÂNCIA

Escolha ou jogue o dado:

Você passou sua infância:

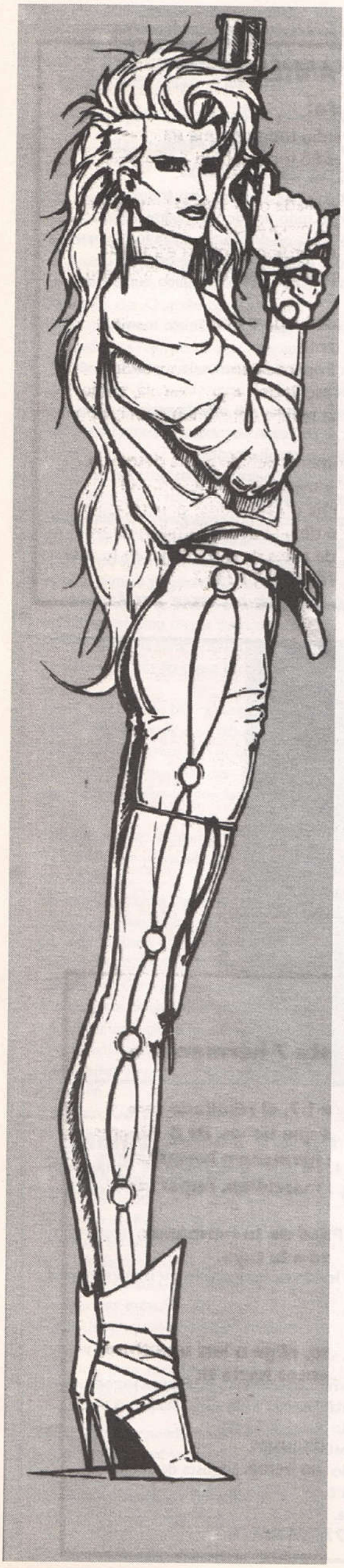
1 Nas ruas, sem a supervisão de um adulto.
2 Num seguro bairro de Corporativos.
3 Num grupo Nômade, indo de cidade em cidade.
4 Numa vizinhança que foi de alto nível e agora está em decadência.
5 Numa zona no centro da cidade, protegida pela Corporação.
6 No coração de uma Zona de Combate.
7 Numa pequena vila ou cidadela longe da cidade.
8 Numa Megaurbanização.
9 Com um grupo de piratas aquáticos.
10 Numa fazenda controlada por uma Corporação ou nas dependências de um centro de pesquisa.
Vá para ***IRMÃOS***

IRMÃOS

Você pode ter até 7 irmãos/irmãs

Jogue 1D10. De 1-7 é igual ao número de irmãos que você tem. De 8-10 você é filho único. Para cada irmão ou irmã:

1) Jogue 1D10. Par o irmão é masculino. Impar é feminino.
2) Jogue para a idade de seu irmão ou irmã em relação a você.
1-5 mais velho.
6-9 mais novo
10 gêmeo.
3) Para cada irmão escolha ou faça uma jogada, para obter os sentimentos dele em relação a você.
1-2 O irmão não gosta de você.
3-4 O irmão gosta de você.
5-6 O irmão não gosta, nem desgosta de você.
7-8 Ele o adora como sendo um herói.
9-10 Ele o odeia.
Vá para ***MOTIVAÇÕES***



3) Motivações

O que o leva para frente ? Apoiará seus amigos ou se aproveitará de qualquer situação ? O que é importante para você?

CARACTERÍSTICAS DE SUA PERSONALIDADE

Escolha ou jogue o dado:

1 Tímido e reservado.
2 Rebelde, anti-social e violento.
3 Arrogante, orgulhoso e distante.
4 Mal-humorado, precipitado e teimoso.
5 Exigente, meticuloso e nervoso.
6 Estável e sério.
7 Tolo e cabeça de vento.
8 Sorrateiro e enganador.
9 Intelectual e isolado.
10 Amigável e expansivo.

A PESSOA QUE MAIS VALORIZA.

Escolha ou jogue o dado.

1 O pai ou a mãe.
2 Um irmão ou uma irmã.
3 Um(a) amante.
4 Um amigo.
5 Você mesmo.
6 Um animal de estimação.
7 Um professor ou mentor.
8 Uma personalidade pública.
9 Um herói pessoal.
10 Ninguém.

O QUE VOCÊ MAIS VALORIZA ?

Escolha ou jogue o dado:

1 O dinheiro.
2 A honra.
3 Sua palavra.
4 A honestidade.
5 O conhecimento.
6 A vingança.
7 O amor.
8 O poder.
9 A diversão.
10 A amizade.

SEU OBJETO MAIS ESTIMADO

Escolha ou jogue o dado:

1 Uma arma.
2 Uma ferramenta.
3 Uma peça de roupa.
4 Uma fotografia.
5 Um livro ou diário.
6 Uma gravação.
7 Um instrumento musical.
8 Uma jóia.
9 Um brinquedo.
10 Uma carta.

QUAL A SUA OPINIÃO EM RELAÇÃO A MAIORIA DAS PESSOAS?

Escolha ou jogue o dado:

1-2 Neutra.
3 Gosta de quase todo o mundo.
4 Odeia quase todo o mundo.
5 As pessoas são ferramentas. Usa-as para conseguir seus objetivos e depois se livra delas.
6 Todas as pessoas são indivíduos de valor.
7 As pessoas são obstáculos a serem destruídos, se cruzarem seu caminho.
8 Não se pode confiar nos outros. Você não depende de ninguém.
9 Acabe com todos eles e dê seus lugares para as baratas.
10 As pessoas são maravilhosas.

Vá para *EVENTOS DE SUA VIDA.*

4) Eventos de sua vida.

Você já sabe de onde veio e como é a sua aparência. Agora vamos dar uma olhada nos eventos importantes que o tornaram o que você é. Jogue 2D6+16 para determinar a idade de seu personagem, ou escolha qualquer uma a partir de 16 anos. Para cada ano de vida de seu personagem após a idade de 16, jogue 1D10, e veja na tabela abaixo, e vá para a seção Fluxovida correspondente ao resultado obtido. O que estiver escrito lá é o evento mais importante na vida de seu personagem naquele ano. Quando você tiver acabado, retorne para esta seção e jogue pelos grandes eventos do ano seguinte.

1-3	Grandes problemas, grandes êxitos.
4-6	Amigos & Inimigos.
7-8	Envolvimento romântico.
9-10	Nada aconteceu neste ano.

4(a) Grandes Problemas, Grandes Êxitos

Viver no Limite significa correr grandes riscos. Neste ano, você passou por sérios apuros. Eles lhes trouxeram benefícios ou apenas pioraram sua situação nas ruas? Jogue 1D10. No caso de um resultado par você se deu bem. No caso de um resultado ímpar, você dançou.

ACONTECEU UM DESASTRE!

Jogue 1D10

1 **Débito ou perda financeira**: Jogue 1D10 x 100. Você perdeu esta quantia em Eurodólares. Se você não tiver como pagá-los agora, você tem um débito a ser pago, em dinheiro — ou sangue.

2 **Aprisionado**: Você esteve na prisão, ou talvez tenha sido mantido como um refém (você escolhe). Jogue 1D10 para a duração de seu aprisionamento em meses.

3 **Doença ou vício**: Você contraiu uma doença ou algum vício durante esta época. Como resultado, você perde um ponto em Reflexos permanentemente.

4 **Traição**: De alguma forma você foi apunhalado pelas costas. Jogue outro D10. De 1-3, você está sendo chantageado. De 4-7, um segredo seu foi revelado. De 8-10, você foi traído por um amigo muito próximo, em um romance ou no seu trabalho (você escolhe).

5 **Acidente**: Você passou, de alguma forma, por um terrível acidente. Jogue 1D10. De 1-4, você ficou terrivelmente desfigurado e deve subtrair -5 de sua Atratividade. De 5-6, você ficou hospitalizado por 1D10 meses daquele ano. De 7-8, você perdeu 1D10 meses de memória daquele ano. De 9-10, você sofre de pesadelos constantes (uma chance de 8 em cada 10) sobre o acidente e acorda gritando.

6 **Amante, amigo ou parente morto**. Você perdeu alguém de quem você realmente gostava. De 1-5, eles morreram acidentalmente. De 6-8, eles foram assassinados por um elemento desconhecido. De 9 -10, eles foram assassinados e você sabe quem foi o responsável. Você só precisa das provas.

7 **Falsa acusação**. Você caiu numa armadilha. Jogue 1D10. De 1-3, você foi acusado de roubo. De 4-5, de covardia. De 6-8, de assassinato. 9 de estupro. 10 falsidade ou traição.

8 **Procurado pela lei**: Você está sendo procurado pela lei por crimes que você pode ou não ter cometido (você escolhe). Jogue 1D10. De 1-3, apenas alguns policiais locais estão a sua procura. De 4-6 toda a força local está a sua procura. De 7-8 é a polícia ou milícia estadual que está a sua procura. De 9-10 é o FBI ou força policial nacional equivalente.

9 **Caçado por uma Corporação**. Você irritou algum figurão de uma Corporação. Jogue 1D10. De 1-3, é uma pequena firma local. De 4-6, é uma grande Corporação com escritórios por todo o estado. De 7-8, é uma grande corporação nacional com agentes em todas as grandes cidades do país. De 9-10, é uma imensa multinacional com exércitos, ninjas, e espiões *por toda a parte*.

10 **Incapacidade física ou mental**. Você passou por alguma espécie de colápso mental ou físico. Jogue 1D10. De 1-3, é alguma forma de desordem nervosa, provavelmente produzida por uma biopraga — perca 1 ponto em Reflexos. De 4-7, é algum tipo de problema mental; você tem ataques de ansiedade e fobias. Perca um ponto em seu atributo Autocontrole. De 8-10, é uma grande psicose. Você escuta vozes, é violento, irracional, depressivo. Perca 1 ponto em Autocontrole e 1 ponto em Reflexos.

Vá para ***O QUÊ VAI FAZER A RESPEITO?***

VOCÊ SE DEU BEM.

Jogue 1D10

1 **Fez um contato poderoso** no governo. Jogue 1D10. De 1-4, é no Departamento de Polícia. De 5-7, é na Promotoria. De 8-10, é no Gabinete do Prefeito.

2 **Sorte nas finanças**. Jogue 1D10x100 para o montante em Eurodólares.

3 **Êxito no trabalho ou nos negócios!** Jogue 1D10 x 100 para o montante em Eurodólares.

4 **Encontrou um (professor) Sensei**. Comece com +2 ou adicione +1 na perícia Artes Marciais (a sua escolha).

5 **Encontrou um professor**. Adicione +1 a qualquer perícia baseada em Inteligência, ou comece uma nova perícia baseada em INT com +2.

6 **Um poderoso executivo de Corporação** lhe deve um favor.

7 **O grupo de Nômades local considera você um amigo**. Você pode chamá-los para que eles lhe façam um favor por mês, equivalente a Habilidade Especial de Família +2.

8 **Fez um amigo na Força Policial**. Você pode utilizá-lo para obter informações internas, com um nível de Manha +2, em qualquer situação relacionada com a polícia.

9 **Uma das gangues locais gosta de você** (vai saber porquê?) Você pode contar com eles para que realizem um favor por mês, equivalente a Habilidade Especial de Família +2. Porém, exagere.

10 **Encontrou um instrutor de combate**. Adicione +1 a qualquer perícia com armas com exceção de Artes Marciais ou Briga, ou inicie uma nova perícia de combate com +2.

Retorne para ***EVENTOS DE SUA VIDA E JOGUE PELO PRÓXIMO ANO.***

O QUÊ VOCÊ VAI FAZER A RESPEITO?

Escolha ou jogue o dado:

1-2 Limpar seu nome.
3-4 Deixar p'ra lá e tentar esquecer.
5-6 Caçar os responsáveis e *fazer com que eles paguem!*
7-8 Tomar o que é seu por direito.
9-10 Salvar, se possível, qualquer um envolvido nesta situação.

Retorne para ***EVENTOS DE SUA VIDA E JOGUE PELO PRÓXIMO ANO.***

4(b) Amigos & Inimigos

Viver no Limite, significa que você não faz as coisas pela metade. Seus amigos são muito próximos e seus inimigos são rudes. Se você está aqui é porque este ano sua vida social sofreu uma mudança brusca (para melhor ou para pior?). Jogue 1D10. De 1-5, você fez um amigo. De 6-10, você fez um inimigo.

FEZ UM INIMIGO.

Você atingiu alguém com um direto no rosto. Os inimigos são um modo de vida em Cyberpunk, por este motivo não pule este passo. Para cada inimigo escolha ou jogue 1D10 para determinar seu sexo. Par = Masculino Ímpar = Feminino Este inimigo é: (escolha ou jogue o dado)

1 Um ex-amigo.
2 Um ex-amante.
3 Um parente.
4 Um inimigo de infância.
5 Alguém que trabalha para você.
6 Alguém para quem você trabalha.
7 Um sócio ou um companheiro de trabalho.
8 Um membro de uma gangue.
9 Um executivo de uma Corporação.
10 Um funcionário do governo.

Vá para ***A CAUSA***

A CAUSA

Esta inimizade começou quando um de vocês: (escolha ou jogue o dado)

1 Fez com que o outro perdesse seu prestígio ou status.
2 Causou a perda de um amante, amigo ou parente.
3 Causou uma grande humilhação.
4 Acusou o outro de covardia ou de algum outro defeito pessoal.
5 Causou uma deficiência física: (jogue 1D6. De 1-2, perda de um olho. De 3-4, perda de um braço. De 5-6, marcado com cicatrizes).
6 Abandonado ou traído pelo outro.
7 Rejeitou uma proposta de emprego ou um envolvimento amoroso com o outro.
8 Vocês simplismente não gostam um do outro.
9 Foi um rival amoroso.
10 Acabou com um plano do outro.

Vá para ***QUEM SE DEU MAL?***

QUEM SE DEU MAL ?

Escolha ou jogue o dado:

1-4 Eles o odeiam.
5-7 Você os odeia.
8-10 O sentimento é mútuo.

Vá para ***O QUÊ VAI FAZER A RESPEITO ?***

O QUÊ VAI FAZER A RESPEITO ?

Caso vocês dois se encontrem cara a cara, o indivíduo ofendido irá provavelmente: (escolha ou jogue o dado)

1-2 Ser possuído por uma cólera assassina e arrancar a cabeça do outro.
3-4 Evitar a ralé.
5-6 Apunhalá-lo pelas costas.
7-8 Ignorar a ralé.
9-10 Atacá-lo verbalmente.

Vá para ***O QUÊ ELE PODE USAR CONTRA VOCÊ ?***

O QUÊ ELE PODE FAZER CONTRA VOCÊ?

Quê tipo de forças seu inimigo pode pôr na mesa para detê-lo?

(Escolha ou jogue o dado):

1-3 Apenas ele mesmo.
4-5 Ele mesmo e alguns amigos.
6-7 Uma gangue completa.
8 Uma pequena Corporação.
9 Um grande Corporação.
10 Uma Agencia do Governo inteira.

Volte para a ***TABELA DE EVENTOS DE SUA VIDA E JOGUE PELO PRÓXIMO ANO.***

FAZENDO UM AMIGO

Você teve sorte e fez um novo amigo (um fato raro no mundo Cyberpunk). Para cada novo amigo, escolha ou jogue 1D10 para determinar o sexo: PAR = Masculino ÍMPAR = Feminino. Escolha ou jogue o dado para ver como está o seu relacionamento com este amigo:

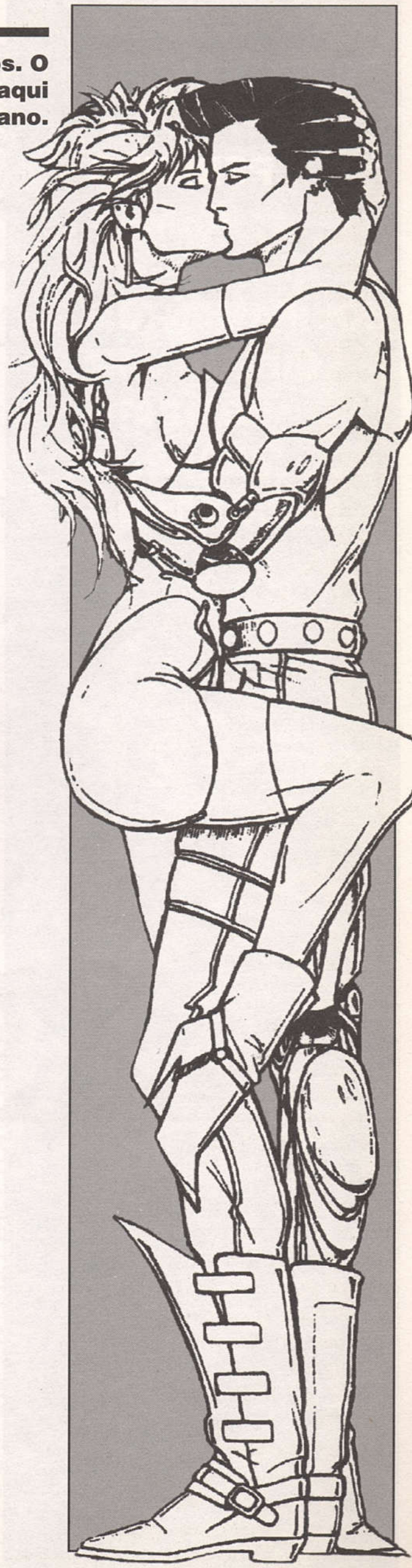
1 Como um irmão/irmã mais velho para você.
2 Como um irmão/irmã mais novo para você.
3 Um professor ou mentor.
4 Um sócio ou companheiro de trabalho.
5 Um antigo amante (escolha qual).
6 Um velho inimigo (escolha qual).
7 Como um pai/mãe adotivo para você.
8 Como um parente.
9 Um velho amigo de infância reencontrado.
10 Encontraram-se devido a um interesse comum.

Volte para ***EVENTOS DE SUA VIDA E JOGUE PELO PRÓXIMO ANO.***

Quem é esta pessoa? Vá para Estilo Pessoal (pág. 34) e Motivações (pág. 36) e faça algumas jogadas para descobrir como são seus amigos e inimigos.

4(c) Vida Amorosa

Existe algo mais na vida do que apenas combate e infortúnios. O romance também faz parte de se viver no Limite. Se você está aqui você teve alguma ação romântica como o maior evento deste ano. Comece descobrindo Como Foi, abaixo:



COMO FOI

Jogue uma vez e vá para a seção correspondente:

1-4 Um caso amoroso feliz (volte para **Eventos de Sua Vida**)
5 Caso Amoroso Trágico
6-7 Caso Amoroso Problemático
8-10 Casos rápidos e encontros quentes (volte para ***Eventos de Sua Vida***)

CASO AMOROSO PROBLEMÁTICO

Escolha ou jogue o dado

1 A família/amigos de sua amante o odeiam.
2 A família/amigos de sua amante se utilizarão de todos os meios para se livrar de você.
3 Sua família/amigos odeiam sua amante.
4 Um de vocês tem um rival amoroso.
5 Vocês estão separados de alguma forma.
6 Vocês brigam constantemente.
7 Vocês são rivais profissionais.
8 Um de vocês é extremamente ciumento.
9 Um de vocês está "pulando a cerca".
10 Vocês têm famílias e históricos conflitantes.
Volte para ***EVENTOS DE SUA VIDA E JOGUE NOVAMENTE.***

CASO AMOROSO TRÁGICO.

Escolha ou jogue o dado.

1 Seu amor morreu em um acidente.
2 Seu amor desapareceu misteriosamente.
3 A relação não deu certo.
4 Um objetivo pessoal ou uma vingança se interpôs entre vocês.
5 Seu amante foi raptada.
6 Seu amante enlouqueceu.
7 Seu amante cometeu suicídio.
8 Seu amante foi morta numa luta.
9 Um rival tirou você da jogada.
10 Seu amante foi aprisionada ou exilada.

Vá para ***SENTIMENTOS MÚTUOS***

SENTIMENTOS MÚTUOS

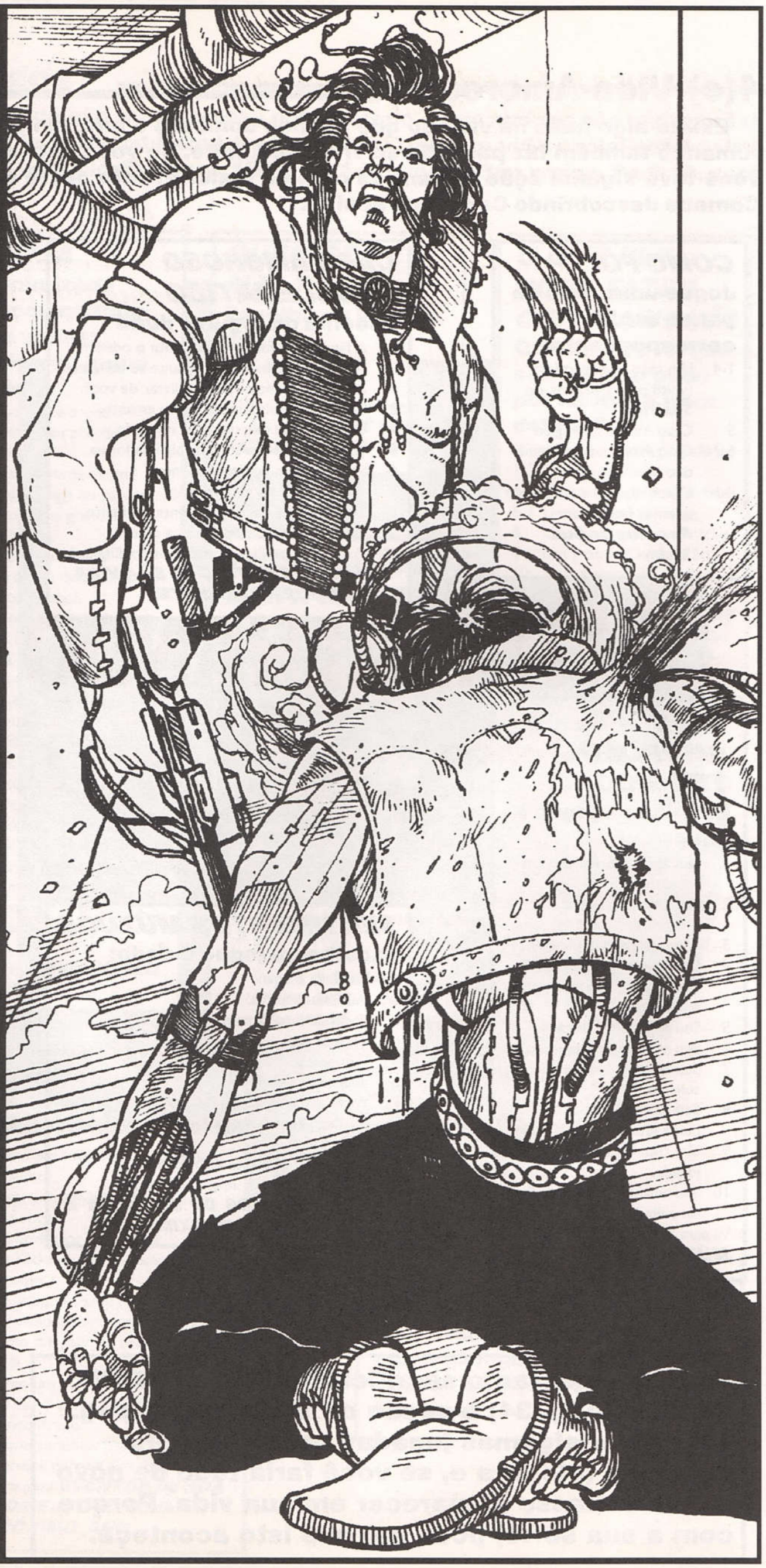
Escolha ou jogue o dado:

1 Ela ainda o ama.
2 Você ainda a ama.
3 Vocês ainda se amam.
4 Você a odeia.
5 Ela o odeia.
6 Vocês se odeiam.
7 Vocês são amigos.
8 Nenhum sentimento de nenhum dos lados, acabou.
9 Você gosta dela, mas ela o odeia.
10 Ela gosta de você, mas você a odeia.

Volte para ***EVENTOS DE SUA VIDA E JOGUE PELO PRÓXIMO ANO.***

Valeu a pena tanto sacrifício? Volte para Estilo Pessoal (pág. 34) e seção de Motivações (pág. 36) e faça algumas jogadas para descobrir como ela (ele) era e, se você faria tudo de novo se ela voltasse a aparecer em sua vida. Porque com a sua sorte, pode ser que isto aconteça.

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING



"Então você já fez este tipo de coisa antes?"
Silêncio. A resposta, "claro".
Uma longa pausa. Clic. Rrrrr. Clic.
"Você tem certeza?"
"Tenho, cara".
Pausa longa... Clic. Chhh. Clic. "Aãã... Ice?"
"Ripper, cale a boca antes que eu ligue um fio errado e expluda metade da nossa cidade num acidente termonuclear".
"Aãã... certo". Clic. Chhh. Rrrr.

CAPÍTULO 4

TRABALHANDO

Testes de Perícia.

Na maior parte do tempo, o seu personagem será capaz de fazer, sem nenhuma dificuldade, a maioria das coisas normais, como: falar, andar, abrir uma lata de *Complexo Proteico Alimentar 35,* sem problema. Porém, determinadas tarefas exigirão que o personagem faça um **Teste de Perícia** para saber se ele é capaz de realizá-las.

Dificuldades definadas pelo Mestre

Cada tarefa é classificada pelo mestre variando de **Fácil** a **Quase Impossível**. Cada uma dessas classes tem um valor numérico correspondente, chamado de **Dificuldade**.

Dificuldade de Tarefas

Fácil	**10+**
Média	**15+**
Difícil	**20+**
Muito Difícil	**25+**
Quase Impossível	**30+**

Dando o Melhor de Si

Quando você for fazer um teste de perícia, primeiro determine qual de seus atributos é o mais apropriado para realizar aquela ação. Por exemplo, se você está tentando se manter de pé, o Atributo REF deve ser o mais apropriado. Caso você esteja decifrando um código, INT seria melhor.

Depois, se você possuir qualquer perícia diretamente relacionada com a tarefa que você pretende realizar, some o valor desta Perícia ao Atributo. Você só pode utilizar uma perícia por vez em cada tarefa. O que cada perícia faz (e como você pode consegui-las) está descrito nas páginas 42 a 54; por enquanto, nós estamos apenas lhe familiarizando com o conceito de tarefas.

Finalmente, jogue 1D10 e some o resultado de sua jogada com seu atributo e sua perícia escolhida. Compare o total com a dificuldade da tarefa (determinada pelo Mestre). **Se o seu total for igual ou maior, você obteve sucesso; num resultado inferior, você falhou.**

Eis um exemplo: Johnny Silverhand quer entrar em uma sala trancada, uma tarefa que o mestre considera exigir algum treino. Tanto que, ele estipula uma Dificuldade de 15. O atributo de Johnny mais aplicável é Habilidade Técnica, já que esta tarefa exige manipulação de objetos mecânicos. Johnny não é exatamente um Técnico (sua TEC é de apenas +3, o suficiente para que ele consiga trocar as cordas de sua guitarra e conectá-la ao amplificador). No entanto, Johnny também possui a perícia Arrombamento com um nível igual a +3. Isto lhe dá uma Habilidade Básica de +6. Johnny precisará de um resultado no mínimo igual a 9 para abrir esta fechadura.

Quanto tempo vai demorar?

Alguns exemplos de tempo.

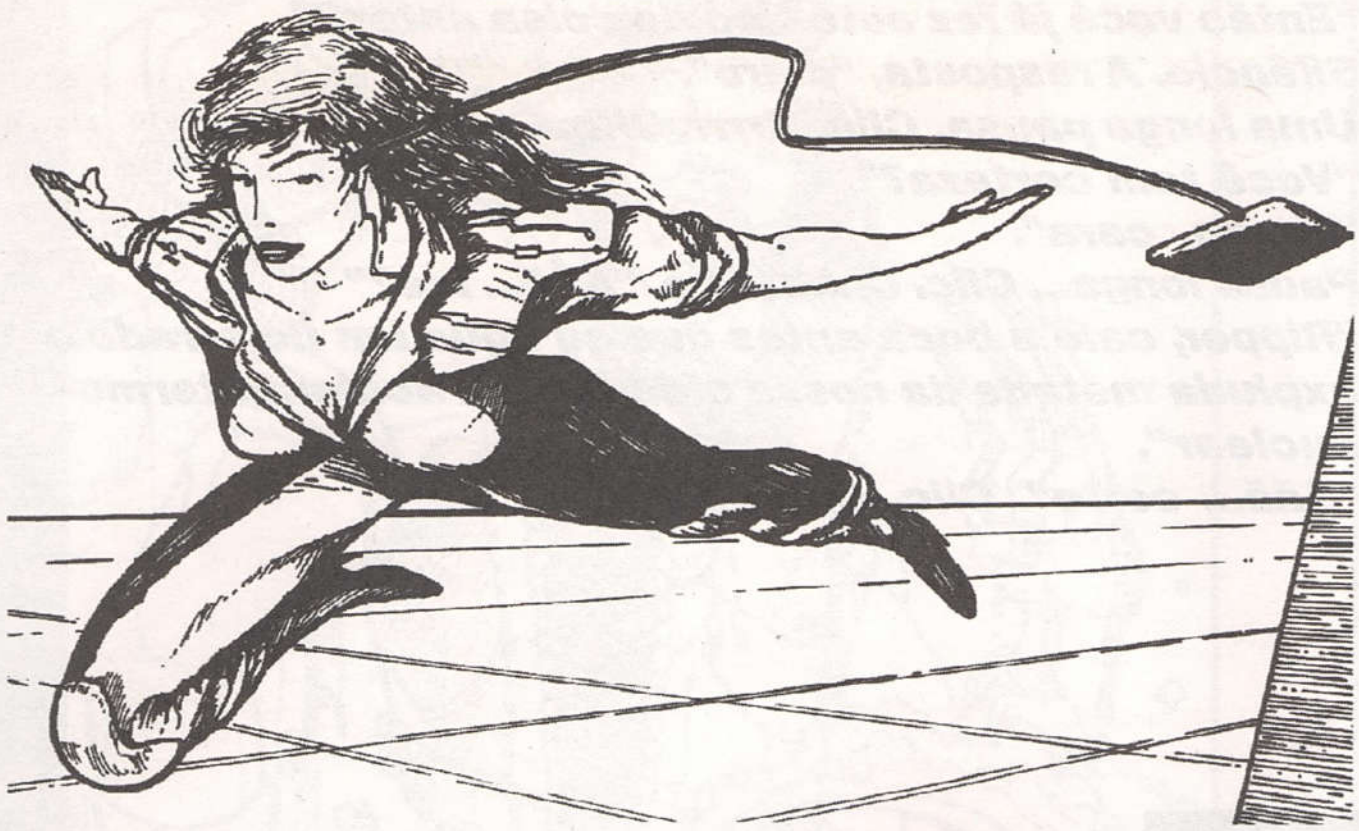
Consertar um equipamento eletrônico simples ..... 5 min.
Consertar um equipamento eletrônico complexo ..... 20 min.
Consertar uma arma de fogo . 5 min.
Consertar um laser, taser ou maser ..... 10 min.
Consertar um pneu ..... 5-6 min.
Consertar um motor 10-20 min.
Reconstruir um motor ... 2 dias.
Procurar por um objeto escondido ..... 2-5 min.
Abrir uma fechadura mecânica simples ..... 1-2 min.
Abrir um fechadura mecânica complexa ..... 5-10 min.
Abrir um fechadura eletrônica simples ..... 3-4 min.
Abrir um fechadura eletrônica complexa ..... 5-10 min.
Pesquisar um banco de dados 5-20 min.
Projetar um ciberterminal ... 1-3 dias.
Vestir um disfarce ..... 3 min.

Está se sentindo sortudo, Punk?

Lembre-se você pode usar pontos de seu atributo Sorte para "ampliar" o resultado de uma jogada. Você pode usar um pouco ou toda a sua Sorte para fazer isto, até o montante total por seção de jogo, anunciando sua intenção de usar pontos de Sorte antes de fazer a jogada.

Modificadores de Dificuldade

Reparos complexos	+2
Reparos muito complexos	+4
"Nunca foi feito antes"	+6
Não tem as partes corretas	+2
Não tem as ferramentas necessárias	+3
Não está familiarizado com as ferramentas, arma ou veículo	+4
Sob stress	+3
Sob ataque	+3 a +4
Ferido	+2 a +6
Bêbado, drogado ou cansado	+4
Ambiente hostil	+4
Ambiente muito hostil	+6
Falta de instruções para a tarefa	+2
Todos os outros personagens estão "atormentando" enquanto você está tentando realizar a tarefa	+3
Nunca realizou a tarefa antes	+1
Acrobacias difíceis envolvidas	+3
Acrobacias muito difíceis envolvidas	+4
Acrobacias impossíveis envolvidas	+5
Informação escondida, secreta ou obscura	+3
Pista, porta secreta, painel, bem escondidos	+3
Programa complexo	+3
Programa muito complexo	+5
Fechadura complexa	+3
Fechadura muito complexa	+5
Alvo está atento ou foi alertado	+3
Área altamente iluminada	+3
Luz insuficiente	+3
Escuridão total	+4
Tentando realizar um tarefa secreta estando sob observação	+4



Tarefas Opostas

Caso você esteja realizando uma tentativa contra outro personagem, o seu oponente combinará seu atributo e perícia mais adequados, para tentar evitar sua ação, e somará a este valor o resultado de uma jogada de 1D10. Num resultado maior ou igual, o jogador que estiver na defesa ganha.

Modificadores de Dificuldade

Os Modificadores de Dificuldade são valores que se somam à dificuldade de uma tarefa, representando condições adversas ou problemas extras. Os modificadores se aplicam quando você estiver lidando com situações muito tensas ou delicadas, situações em que, tarefas que possam significar a vida ou a morte têm que ser executas. Nestes casos, os jogadores usarão cada vantagem que possam conseguir, e uma decisão tão simples como "a tarefa é Muito Difícil" criará mais tensão do que ela merece. Nesses casos, você provavelmente desejará tornar os passos desta tarefa mais claros, criando uma Dificuldade mediante a soma de modificadores. Além disto, os modificadores permitem que você, como mestre, determine a dificuldade relativa de se fazer algo e o efeito das condições prevalecentes.

Até mesmo os melhores, as vezes, estragam tudo. Inclusive você.
— A gerência.

Falha Crítica, Sucesso Decisivo.

Caso o resultado numa jogada de dados seja igual a **1**, você obteve uma **falha crítica**. Jogue 1D10 adicional e verifique o resultado na **tabela de falhas** (página 43) para ver o que aconteceu (se é que algo aconteceu).

Caso você obtenha um resultado igual a **10** numa jogada de dados (sem modificador), você obteve um **sucesso decisivo**. Jogue 1D10 adicional e some-o ao seu resultado original. Isto se dá quando você tem sorte e realiza, com sucesso, algo que, sob nenhuma circunstância, teria chances de realizar normalmente.

Perícias

As perícias são usadas para aumentar sua habilidade de realizar certas tarefas. Representam as atividades nas quais tem empregado algum tempo, para aprender e provavelmente dominá-las, (em oposição aos seus atributos, que só indicam suas aptidões naturais básicas, de realizar algo). Por exemplo, se você tem REF muito bons, você provavelmente aprenderia com muita facilidade, como guiar um carro. Mas, não saberia como guiar um carro até adquirir a perícia Condução. Cada perícia está relacionada, de alguma forma, com um de seus atributos básicos. Por exemplo, a perícia Armas Curtas está sempre relacionada com o atributo REF do personagem. As perícias variam de 0 a 10, sendo 1 o nível de habilidade de um iniciante, e 10 o nível de um mestre. As perícias são descritas nas páginas 46 a 53, junto com notas e explicações pertinentes. Além disto, os jogadores podem optar por criar suas próprias perícias (Veja Criando Novas Perícias, página 54).

TABELA DE FALHAS CRÍTICAS

ÁREA	RESULTADO DO TESTE
REFLEXOS (Combate)	1-4 Sem erro. Apenas não funcionou. 5 Você deixa sua arma cair. 6 A arma descarrega (faça um teste de confiabilidade para armas não automáticas) ou atinje alguma coisa inofensiva, 7 A arma trava (faça um teste de confiabilidade para armas não automáticas) ou fique colado ao chão por um turno. 8 Você consegue se ferir. Jogue para determinar onde. 9-10 Você consegue ferir um membro de seu próprio grupo.
REFLEXOS (Atletismo)	1-4. Sem erro. Você se atrapalha todo e faz papel de idiota. 5-7 Você falha de maneira deplorável. Tome 1 ponto de danos menores (tropeço, queda, torção), além disto, faça um teste de Vitalidade contra Atordoamento. 8-10 Você falha assustadoramente. Numa ação física receba 1D6 pontos de dano por queda, ou músculos distendidos. Também faça um teste de Resistência contra Atordoamento com -1.
TEC (Reparo ou Criação)	1-4 Sem erro. Você só não consegue juntar as peças. 5-7 Você não apenas falhou como tornou as coisas piores. Você deixa cair as ferramentas, ou as deixa escorregar e danifica ainda mais o que estava trabalhando. Aumente 5 pontos na Dificuldade e tente novamente. 8-10 Uau! Você consegue detoná-lo! Você consegue danificar o aparelho ou a criação, a ponto de não ter mais conserto. Compre um novo.
EMP (Sedução, Lábia, Convencer)	1-4 Sem erro. Ninguém vai acreditar nisso. 5-6 Demais para as suas habilidades de relacionamento. Você não apenas não os convence, como os deixa completamente frios (-4 para seu próximo teste de EMP), para qualquer sugestão que você possa fazer. 7-10 Certo! Você estragou tudo. Você não apenas não os convence, como agora eles se opõem violentamente a qualquer coisa que você queira fazer. Jogue 1D10. De 1 a 4, tentarão causar-lhe dano físico.
INT (Perceber, Compreender, Achar uma pista).	1-4 Sem erro. Você só não sabe como fazê-lo. Você não sabe o que está acontecendo. Continua totalmente alheio aos assuntos mais importantes. 5-7 Você não sabe nada sobre o que está acontecendo, e não tem não tem a menor idéia do que fazer a respeito. Faça um teste de Persuasão -2, para ver se alguém percebe o quão estúpido você é. 8-10 Você é completamente distraído. Você não só não sabe nada do que está acontecendo, ou nada sobre o assunto, como todos sabem o quão ignorante você é.

Perícias Iniciais.

Existem dois tipos de perícias iniciais: ***Perícias Profissionais*** e ***Perícias Opcionais:***

As **Perícias Profissionais** são um grupo de perícias que o seu personagem conhece, pois são parte de sua profissão. Elas são imprescindíveis. Os Roqueiros sabem tocar instrumentos musicais, os Solos sabem como usar armas, e assim por diante. **Um personagem recebe inicialmente 40 pontos para distribuir entre 10 Perícias Profissionais. Ele não pode usar estes pontos em suas Perícias Opcionais, embora, mais tarde, possa vir a usar Pontos de Experiência (pág 54) para melhorar uma Perícia Profissional. Ele não é obrigado a gastar pontos em todas as suas Perícias Profissionais (porém é uma boa idéia, nunca se sabe..).**

Importante: É obrigatório que uma das Perícias Profissionais de seu personagem seja a **Habilidade Especial** para sua classe (pág 46). Esta perícia é única para a classe do personagem e reflete a habilidade e os recursos que esta classe possui em particular. Por exemplo, a *Autoridade* dos policiais, que lhes permite fazer uso do peso e do poder da lei, ou a *Liderança Carismática* que permite a um Roqueiro convencer uma multidão a comparecer e se divertir — ou ir às ruas e começar uma revolta. O número de pontos que você puser em sua **Habilidade Especial** (até 10) reflitirá sua posição no campo de atuação escolhido e o desenvolvimento de sua habilidade em sua profissão. Por isto, sua **Habilidade Especial** também determina com quanto dinheiro você começa o jogo (página 58).

Obviamente, enquanto você estiver dividindo estes pontos entre as Perícias Profissionais, você se sentirá tentado a distribuí-los de tal maneira que lhe convertam em um Superstar milionário, porém lembre-se que, um Roqueiro com muita *Liderança Carismática* mas sem perícias de *Atuação* descobrirá que as coisas podem se complicar muito rapidamente. Eles podem amá-lo, porém pagaram 60 ed pelas entradas, portanto, é melhor que o show seja ótimo.

Exemplo: Sendo um Roqueiro, Johnny Silverhand começa com o seguinte:

Liderança Carismática	***+6***
Percepção	3
Atuação	5
Roupas & Estilo	4
Composição	4
Briga	2
Tocar Instrumento	5
Manha	3
Persuasão	5
Sedução	3
Total	***40***

"Eu costumava pensar que podia me virar apenas com um sorriso e uma mão cheia de chips. Porém, se você pretende realmente detonar, no estilo Rock & Roll, você tem de saber como extrair até a última gota de dor do seu instrumento. E para isto é necessário ter perícia Choomba. Não chips..."
— Johnny Silverhand

CRIANDO NOVOS TIPOS DE PERSONAGENS

Escolha nove perícias quaisquer (não as perícias especiais de habilidade) para serem suas perícias profissionais. Estas deveriam ser perícias que estão diretamente relacionadas com o que o personagem faz para viver; um Roqueiro por exemplo, não teria Cirurgia Cerebral como perícia profissional.Agora escolha ou crie uma habilidade especial. Divida 40 pontos entre estas dez perícias.

Modelo/Atriz
Posar
Atenção/Notar
Cuidados Pessoais
Roupa e Estilo
Educação
Fotografia e Filmagem
Sedução
Persuasão
Atuação
Trato Social

Político
Liderança Carismática
Atenção/Notar
Educação
Roupa e Estilo
Composição
Persuasão
Oratória
Trato Social
História
Pesquisa em Biblioteca

PERÍCIAS PROFISSIONAIS

SOLO
Noção de Combate
Atenção/Notar
Armas Curtas
Briga ou Artes Marciais
Armas Brancas
Conhecimento de Armas
Fuzil
Atletismo
Submetralhadora
Furtividade

CORPORATIVO
Recursos
Atenção/Notar
Percepção
Educação
Pesquisa em Biblioteca
Trato Social
Persuasão
Mercado de Ações
Roupas & Estilo
Cuidados Pessoais

MÍDIA
Credibilidade
Atenção/Notar
Composição
Educação
Persuasão
Percepção
Trato Social
Manha
Fotografia & Filmagem
Entrevista

NÔMADE
Família
Atenção/Notar
Resistência
Armas Brancas
Fuzil
Condução
Tecnologia Básica
Sobrevivência
Briga
Atletismo

TÉCNICO
Reparos Improvisados
Atenção/Notar
Tecnologia Básica
Cibertecnologia
Educação
Pedagogia
Eletrônica
Quaisquer três outras perícias Técnicas (Giro, Aero, Armas, Segurança Eletrônica).

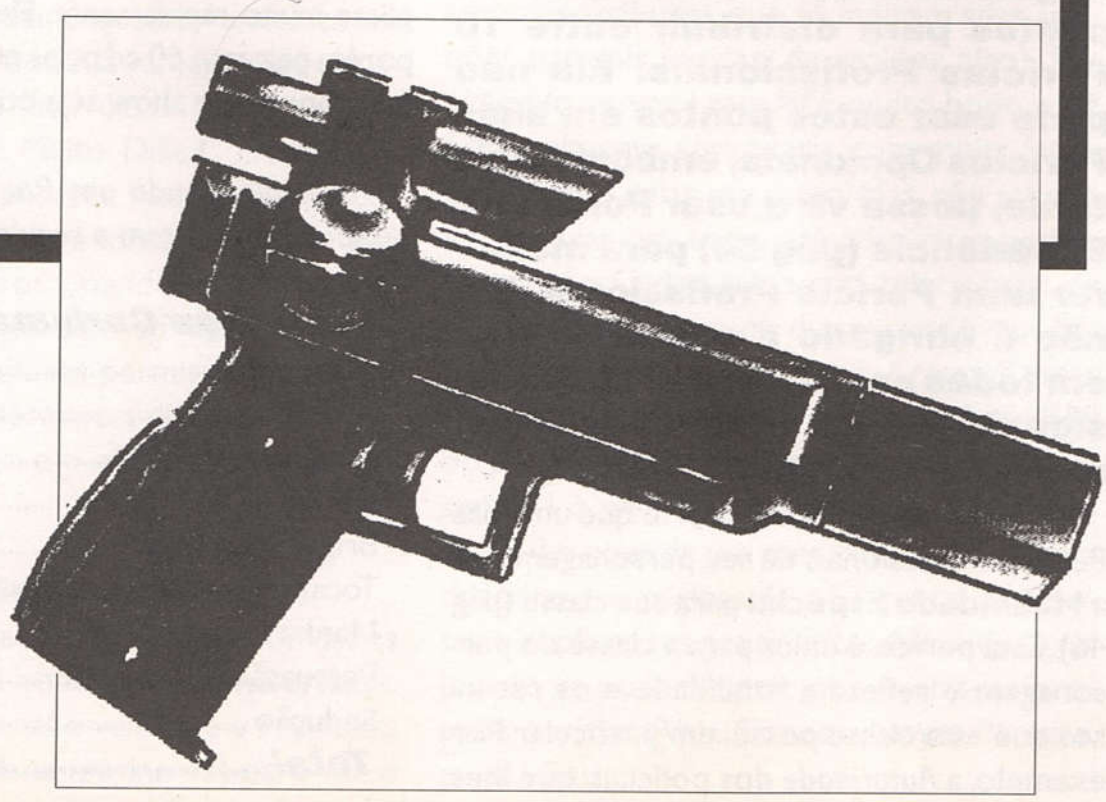
POLICIAL
Autoridade
Atenção/Notar
Armas Curtas
Percepção
Atletismo
Educação
Briga
Armas Brancas
Interrogatório
Manha

ROQUEIRO
Liderança Carismática
Atenção/Notar
Atuação
Roupas & Estilo
Composição
Briga
Tocar Instrumento
Manha
Persuasão
Sedução

TECNOMÉDICO
Tecnologia Médica
Atenção/Notar
Tecnologia Básica
Diagnose
Pesquisa em Biblioteca
Educação
Operação de Tanques Criogênicos
Medicamentos
Zoologia
Percepção

ATRAVESSADOR
Negociar
Atenção/Notar
Falsificação
Armas Curtas
Briga
Armas Brancas
Arrombamento
Punga
Intimidação
Persuasão

NETRUNNER
Interface
Atenção/Notar
Tecnologia Básica
Educação
Conhecimento de Sistema
Cibertecnologia
Projeto de Ciberterminal
Composição
Eletrônica
Programação



LISTA DE PERÍCIAS

HABILIDADES ESPECIAIS
Autoridade (Policial) ..... [ ]
Liderança Carismática (Roqueiro) ..... [ ]
Noção de Combate (Solo) ..... [ ]
Credibilidade (Mídia) ..... [ ]
Família (Nômade) ..... [ ]
Interface (Netrunner) ..... [ ]
Reparos Improvisados (Técnico) ..... [ ]
Tecnologia Médica (Tecnomédico) ..... [ ]
Recursos (Corporativos) ..... [ ]
Negociar (Atravessadores) ..... [ ]

ATRATIVIDADE
Cuidados Pessoais ..... [ ]
Roupa & Estilo ..... [ ]

TIPO CORPORAL
Resistência ..... [ ]
Feitos de Força ..... [ ]
Natação ..... [ ]

AUTOCONTROLE
Interrogatório ..... [ ]
Intimidação ..... [ ]
Oratória ..... [ ]
Resistência às Torturas/Drogas ..... [ ]
Manha ..... [ ]

EMPATIA
Percepção ..... [ ]
Entrevista ..... [ ]
Liderança ..... [ ]
Sedução ..... [ ]
Trato Social ..... [ ]
Persuasão & Lábia ..... [ ]
Atuação ..... [ ]

INTELIGÊNCIA
Contabilidade ..... [ ]
Antropologia ..... [ ]
Atenção/Notar ..... [ ]
Biologia ..... [ ]
Botânica ..... [ ]
Química ..... [ ]
Composição ..... [ ]
Diagnose ..... [ ]
Educação e Cultura Geral ..... [ ]
Especialista ..... [ ]
Jogo ..... [ ]
Geologia ..... [ ]
Esconder/Evadir ..... [ ]
História ..... [ ]
Idioma (escolha um) ..... [ ]
Pesquisa em Biblioteca ..... [ ]
Matemática ..... [ ]
Física ..... [ ]
Programação ..... [ ]
Sombra/Rastreamento ..... [ ]
Mercado de Ações ..... [ ]
Conhecimento de Sistema ..... [ ]
Pedagogia ..... [ ]
Sobrevivência ..... [ ]
Zoologia ..... [ ]

REFLEXOS
Arqueirismo ..... [ ]
Atletismo ..... [ ]
Briga ..... [ ]
Dança ..... [ ]
Esquiva/Escape ..... [ ]
Condução ..... [ ]
Esgrima ..... [ ]
Armas Curtas ..... [ ]
Armas Pesadas ..... [ ]
Arte Marcial (escolha tipos) ..... [ ]
Armas Brancas ..... [ ]
Motocicleta ..... [ ]
Operação de Maquinaria Pesada ..... [ ]
Pilotagem (Giro) ..... [ ]
Pilotagem (Asa fixa) ..... [ ]
Pilotagem (Dirigível) ..... [ ]
Pilotagem (Veículo de ImpulsoVetorial) ..... [ ]
Fuzil ..... [ ]
Furtividade ..... [ ]
Submetralhadora ..... [ ]

TÉCNICA
Aero Tec ..... [ ]
AV Tec ..... [ ]
Tecnologia Básica ..... [ ]
Operação de Tanques Criogênicos ..... [ ]
Projeto de Ciberterminal ..... [ ]
Cibertecnologia ..... [ ]
Demolições ..... [ ]
Disfarce ..... [ ]
Eletrônica ..... [ ]
Segurança Eletrônica ..... [ ]
Primeiros Socorros ..... [ ]
Falsificação ..... [ ]
Giro Tecnologia ..... [ ]
Pintura ou Desenho ..... [ ]
Fotografia e Filmagem ..... [ ]
Medicamentos ..... [ ]
Arrombamento ..... [ ]
Punga ..... [ ]
Tocar Instrumento ..... [ ]
Armeiro ..... [ ]

Dica quente

Tire uma xerox desta página (nós achamos que está tudo bem, conquanto que seja para uso pessoal). Ela é uma excelente folha para manter os dados sobre suas perícias.

Perícias Opcionais

Perícias Opcionais são perícias que o personagem aprendeu no decurso de sua vida. Os personagens determinam o total de pontos iniciais para estas perícias somando os valores de seus atributos REF e INT.

Por exemplo: o REF de Johnny é 9 e sua INT 7. Johnny tem 16 pontos para gastar com Perícias Opcionais.

Os pontos de Perícias Opcionais não podem ser usados para aumentar as Perícias Profissionais de seu personagem!

Descrição das Perícias

Vejamos a seguir uma descrição de todas as perícias de Cyberpunk. Os números entre parênteses ao lado do nome das perícias são os *Modificadores de Dificuldade*. Para refletir as perícias complexas e difíceis de serem aprendidas, o número de *Pontos de Experiência* necessário para aumentá-la em um nível, deve ser multiplicado pelo *Modificador de Dificuldade*. Veja a pág 53 para mais detalhes.

Habilidades Especiais

Estas são as perícias utilizáveis apenas por um certo tipo de personagem; por exemplo, *Liderança Carismática* só pode ser usada por Roqueiros.

Autoridade (Policiais): É a habilidade de intimidar ou controlar os outros através de sua posição como representante da lei. Esta qualidade representa a habilidade do policial de invocar as forças da lei e do governo para conseguir o que quer. Os policiais usam a *Autoridade* para interrogar suspeitos, prender infratores, e defender os inocentes. Apoiado pelo poder da *Autoridade*, o policial pode prender, deter, confiscar e entrar em praticamente qualquer lugar, contanto que ele possua o mandato de busca ou apreensão apropriado. Contudo, a *Autoridade* depende muito do cara que está segurando o distintivo — se o policial parecer incerto acerca de sua *Autoridade*, existe uma boa chance de ele ser desobedecido pelas pessoas que ele está tentando confrontar. Quanto maior for sua *Autoridade*, mais capacitado você está para enfrentar criminosos, particularmente os mafiosos e funcionários de alto escalão. A *Autoridade* está relacionada ao seu atributo Autocontrole.

Liderança Carismática (Roqueiros): Esta perícia permite ao Roqueiro reunir multidões iguais ao seu nível de habilidade elevado ao quadrado multiplicado por 200. Esta habilidade (adicionada ao seu atributo Autocontrole) permite ao Roqueiro controlar, incitar, e persuadir um grande número de pessoas através de sua perícia *Atuação*. Quando sob o controle do Roqueiro, este grupo pode ser facilmente persuadido a atuar de acordo com suas sugestões; por exemplo, um Roqueiro pode convencer o público de um concerto a tumultuar as ruas ou atacar um cordão policial fortemente armado. A *Liderança Carismática* só irá funcionar com grupos de 10 ou mais pessoas, visto que, ela é primordialmente uma perícia de liderança de massas. Quanto maior for sua *Liderança Carismática*, maior será a multidão que você pode controlar e, mais diretas e complexas podem ser as instruções que você pode ordenar que ela realize. Por exemplo, um nível +3, poderia incitar a platéia de um clube noturno a se tornar violenta. Um nível +5 ou +6, poderia incitar um público de milhares de pessoas de um concerto a destruir a vizinhança, se a área não for muito distante do estádio. Com um nível maior ou igual a +9, você terá uma habilidade de hipnotizar as massas semelhante a Adolph Hitler — você é capaz de formar exércitos, iniciar movimentos, e destruir nações.

Noção de Combate (Solos): Esta perícia é baseada no constante treino e profissionalismo de um Solo. *A Noção de Combate* permite que o Solo perceba o perigo, descubra armadilhas, e possua uma habilidade quase sobre-humana de evitar ser ferido. Sua *Noção de Combate* lhe confere um bônus tanto na sua perícia *Atenção* quanta na sua *Iniciativa* igual ao seu nível na perícia *Noção de Combate*.

Credibilidade (Mídias): Esta é a habilidade de ser acreditado pelos espectadores, pela polícia e pelas pessoas importantes e poderosas. Isto é crítico para fazer com que sua história seja ouvida e obter resultados, assim como convencer as pessoas a lhe contar coisas, dar-lhe informações ou colocá-lo onde a história realmente está acontecendo. Quanto maior for sua *Credibilidade* mais pessoas você pode convencer, e mais fácil será convencer altas autoridades da veracidade de sua informação. Com um nível +3 em *Credibilidade*, você é capaz de convencer a maioria das pessoas sobre escândalos menores. Com um nível +5 ou +6, você é capaz de convencer os oficiais locais de atrocidades militares, negócios escusos e outras matérias de capa. Com um nível +9 você é capaz de expor, com sucesso, escândalos do tamanho de Watergate, ou convencer o Presidente do Conselho Financeiro do Mercado Europeu que alienígenas estão influenciando secretamente os líderes mundiais. A *Credibilidade* está relacionada com seu atributo INT.

Família (Nômades): Serve para conseguir os recursos e a ajuda de qualquer membro das grandes e extensas famílias tribais Nômades. Esta ajuda pode vir na forma de armas, dinheiro, informação ou um pequeno exército de parentes. A ameaça de uma vingança da família do Nômade pode, por si só, ser o suficiente para evitar qualquer mal ao Nômade. Quanto maior for sua habilidade em *Família*, mais importante você é dentro do grupo Nômade e mais ajuda poderá conseguir. Com +2, você pode conseguir que vários membros do grupo o ajudem a arrasar uma cidade. Com +7 ou +8, você é capaz de tomar grandes decisões pelo grupo e liderar tropas. Com +10, você pode ser o Líder do seu grupo. A *Família* está relacionada com o seu atributo INT.

Interface (Netrunners): Esta perícia reflete a habilidade do Netrunner em manipular programas de Interface; é a perícia utilizada quando executa funções de Menu como: Localização Remota, Executar Programa, Controlar Sistema Remoto, Ligação de Longa Distância, Carregar, Criar e Deletar. Outros jogadores podem entrar na Rede, porém não são capazes de usar o Menu. *Interface* é baseada no atributo INT.

Reparos Improvisados (Técnicos): Esta perícia geral de reparo permite que o Técnico repare ou altere temporariamente qualquer coisa por 1D6 turnos por nível de habilidade. Isto não é um conserto permanente; com o tempo, o *Reparo Improvisado* irá se desfazer.

Tecnologia Médica (Tecnomédicos): Esta é a perícia utilizada para realizar grandes cirurgias e reparos médicos. Para mais detalhes desta perícia em ação, veja *Trauma Team*, pág 116.

Recursos (Corporativos): Esta perícia representa a habilidade do Corporativo em comandar os *Recursos* da Corporação. É usado como uma perícia de Persuasão, baseada na escala de recursos requisitados. Ela pode incluir guarda-costas, armas, veículos, edifícios, dinheiro, etc. Obviamente, quanto mais poderoso for o Corporativo, mais ele é capaz de dispor de uma só vez. Seu nível de *Recursos* determina exatamente quanto você pode requisitar da Corporação sem passar dos limites. Com +2, poderia ter acesso ao carro da

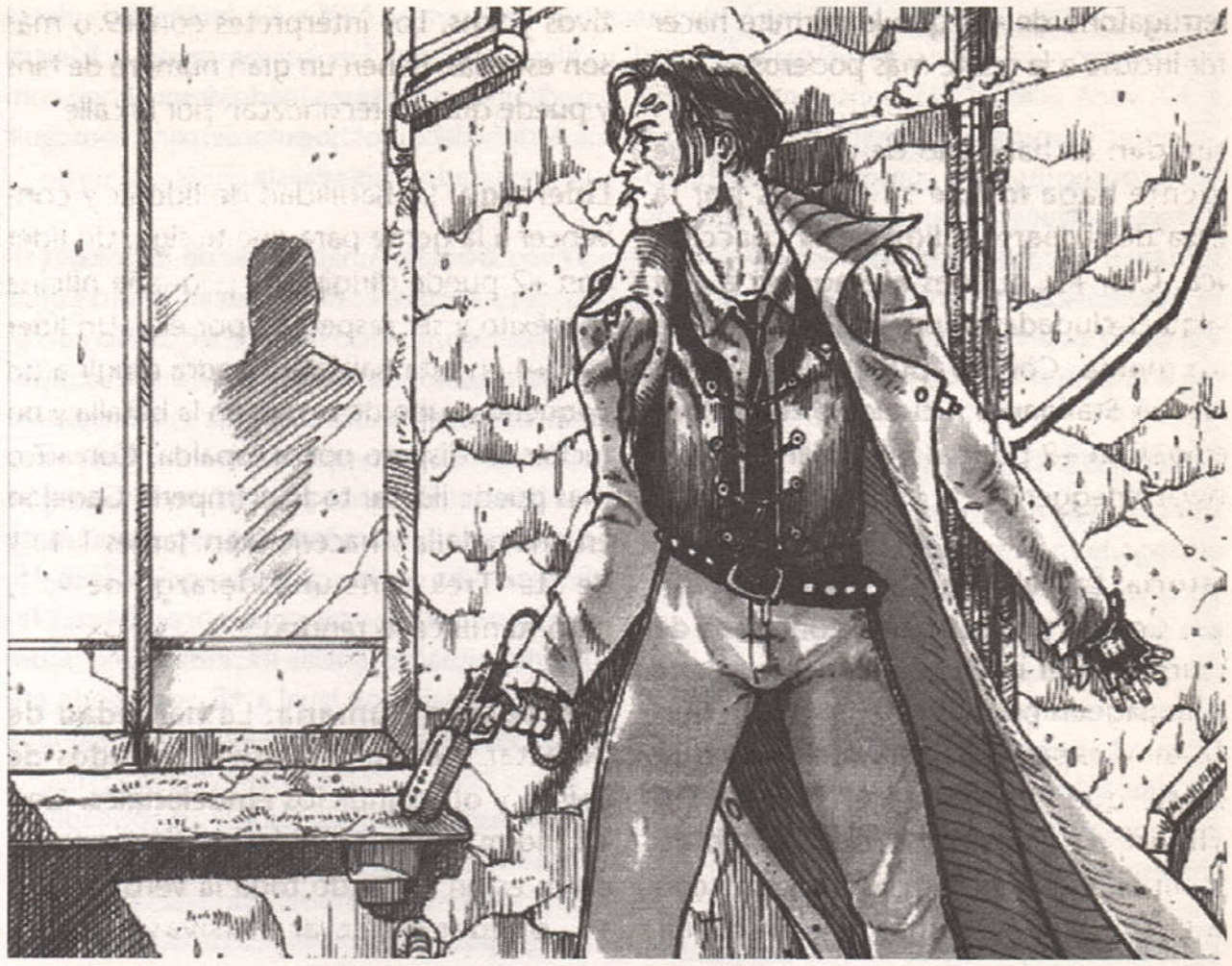
Companhia. Com +6, poderiam permitir que você usasse o jato da Companhia ou, contratasse uma equipe de Solos da Divisão de Segurança da Corporação. Com +9, iriam permitir que você tivesse acesso a quase todos os níveis da Corporação, assim como a habilidade de requisitar praticamente qualquer recurso que a Companhia dispuser. Sua habilidade em *Recursos* se aplica ao seu atributo INT.

Negociar (Atravessador): Esta é a habilidade de lidar com a rede de informações do submundo. Com *Negociar,* um Atravessador pode apurar rumores e conseguir informações, localizar pessoas ou coisas perdidas, espalhar boatos pelas ruas, conseguir pistas e descobrir grandes jogadas. Quanto maior for sua habilidade em *Negociar,* mais informação você consegue obter sobre coisas acontecendo a sua volta, mais informantes você possui e mais informações confidenciais você pode obter. Um nível igual a +3, pode lhe dar contatos para conseguir armas, ferramentas, ou pequenas operações ilegais. Com um nível +5, você é capaz de obter os segredos de todo mundo, exceto os das famílias mais poderosas do crime. Com um nível +9, você se equivale a um chefão da máfia, e está inteirado de todos os segredos que estão nas ruas. Sua habilidade *Negociar* está relacionada ao seu atributo Autocontrole.

Perícias de Atratividade

Cuidados Pessoais: Esta é a perícia de conhecer a maneira adequada de pentear-se, maquilar-se etc. O uso desta perícia permite ao jogador aumentar suaAtratividade, e desse modo, aumentar suas chances de sucesso em Relacionamentos ou Persuasões. Uma pessoa naturalmente com uma boa aparência teria +2 nesta perícia. Uma modelo da moda poderia ter *Cuidados Pessoais* +5 ou +6. Com nível maior ou igual a +8, você poderia ser uma "top model", astro do cinema ou uma pessoa que dita a moda. Você está sempre "deslumbrante" e sabe disto.

Roupa e Estilo: A perícia de saber vestir a roupa adequada, quando usá-la e como parecer tranqüilo até mesmo dentro de um traje espacial. Com um nível maior ou igual a +2, você é bom em escolher as roupas em um armário. Com +6, seus amigos lhe pedem dicas de como se vestir, e você nunca compra nada que esteja fora de moda. Com um nível maior ou igual a +8, você é uma daquelas raras pessoas cujo estilo pessoal influencia os grandes segmentos da moda.



Perícias de Tipo Corporal

Resistência: É a habilidade de suportar a dor ou os ferimentos, particularmente durante longos períodos de tempo, sabendo a melhor maneira de conservar sua força e energia. Os testes da perícia *Resistência* devem ser feitos sempre que o personagem precisar se manter ativo após longos períodos sem se alimentar, dormir e beber.

Feitos de Força: A pessoa que usa esta perícia tem praticado a arte de entortar barras, amassar objetos, rasgar listas telefônicas e outros truques de salão. Com +2, você é capaz de amassar latas, rasgar pequenos livros ao meio e entortar barras finas. Com +8, nenhuma lista telefônica está a salvo, você pode dobrar uma barra reforçada, e partir algemas. Com +10, você é capaz de entortar as barras da prisão, rasgar a bíblia de Gutenberg e amassar parachoques de carros com um soco.

Natação: Esta perícia é necessária para saber como nadar (veja *Atletismo* para mais detalhes).

Perícias de Autocontrole

Interrogatório: Esta é a perícia de retirar informações de um alvo e forçar que seus segredos sejam revelados. Com um nível maior ou igual a +2, você poderá descobrir, infalivelmente, se seu namorado está mentindo para você. Com +5, você é um interrogador profissional, equivalente a um detetive interrogando um suspeito. Com +9, você faz até mesmo os mais poderosos se retorcerem.

Intimidação: Esta é a perícia de fazer com que as outras pessoas façam o que você quer, seja por força de sua personalidade ou por coação física. Com +3, você é capaz de amedrontar praticamente qualquer cidadão típico, político ou um bandido pé de chinelo. Com +6, você é capaz de intimidar Sylvester Stallone ou qualquer "cara durão" médio. Com +9, você pode intimidar Arnold Schwartzenegger.

Oratória: Esta é a perícia de falar em público. Com +2, você é capaz de vencer concursos de oratória na escola. Com +6, você pode ser pago para falar em público. Com +10, você é capaz de fazer discursos que rivalizem com o "Ich Bin Ein Berliner" de Kennedy, ou o discurso de Gettwsburg feito por Lincoln. Roqueiros com um nível maior ou igual a +6 em *Oratória* podem adicionar +1 quando utilizarem sua perícia de *Liderança Carismática.*

Resistência às Torturas/Drogas: Personagens com esta perícia são especialmente resistentes aos interrogatórios, tortura, e drogas de controle mental. Um sucesso no uso desta perícia aumenta, automaticamente, em um nível, a dificuldade de qualquer tentativa de *Interrogatório* feita contra você.

Manha: É o conhecimento da lado desagradável da vida — onde conseguir coisas ilegais ou contrabandeadas, como falar com um ele-

mento criminoso e evitar situações perigosas num bairrro ruim. Com um nível maior ou igual a +2, você é capaz de conseguir materiais "quentes", drogas, etc. Um +5, permitiria que você conseguisse um contrato de morte, conhecesse alguns ganguesters que lhe devessem favores, e solicitasse "gorilas" quando fosse necessário. Com um nível maior ou igual a +8, você poderia se tornar um chefão do crime e dispensar os intermediários.

Perícias de Empatia

Percepção : A perícia de detectar mentiras, evasivas, humores e outras dicas sobre o estado emocional dos outros. Com +2, você é capaz de saber quando as pessoas não estão sendo completamente francas. Com +6, você pode detectar evasivas sutis e mudanças de humor. Com +8, você pode não apenas detectar pistas sutis sobre o estado emocional das pessoas, como pode usualmente dizer o que a pessoa está escondendo.

Entrevista: A perícia de extrair anedotas interessantes de uma pessoa entrevistada. Esta informação será mais de natureza pessoal e menos relacionada com o assunto específico. (Distinguindo esta perícia da de *Interrogatório,* com a qual o entrevistador está tentando extrair informações exatas. Exemplo: Jô Soares entrevista, Marília Gabriela interroga). Com um nível maior ou igual a +3, a pessoa lhe dará informações apenas relacionadas com aquilo pelo qual ela é conhecida. Com +6 ou mais, o entrevistado lhe contará histórias sobre seu passado, falará sobre seus interesses e filosofias. Com um nível maior ou igual a +9, o entrevistado lhe contará tudo — incluindo informações pessoais sobre seu filho ilegítimo, a época em que roubava biscoitos quando tinha 4 anos e o fato de que niguém nunca o amou.

Liderança: A perícia de liderar e convencer as pessoas a seguirem você. Um líder com +2 pode consegue gerenciar um pequeno escritório com êxito e ser respeitado por isto. Um líder, com +4 ou mais, poderá liderar um pequeno grupo de soldados numa batalha sem levar um tiro pelas costas. Um líder com um nível maior ou igual a +7, poderá liderar todo o Império Gamelon numa batalha e fazê-lo bem. James T. Kirk, de Jornada nas Estrelas, tem uma *Liderança* de +11, coisa que você nunca vai conseguir.

Sedução: A perícia de estabelecer e manter relacionamentos afetivos (incluindo suas habilidades como amante). Esta perícia pode ser utilizada para determinar se os jogadores são capazes, ou não, de estabelecer relacionamentos com outros NPCs e a intensidade deste relacionamento. Em certos casos, o Mestre pode querer calcular a média desta perícia com a Atratividade dos jogadores para conseguir um resultado mais realista.

Trato Social: A habilidade de lidar com situações sociais, como: saber utilizar o talher correto ou, quando não for a ocasião correta para se contar uma piada do que aconteceu com a filha do fazendeiro e o caixeiro viajante de ciberware. Com um nível maior ou igual a +2 nesta perícia, você saberá se portar adequadamente em um restaurante fino ou num acontecimento social. Com +5, você poderá almoçar com o presidente. Nenhuma situação social irá intimidá-lo. Com um nível maior ou igual a +8, você pode ensinar Marcelino de Carvalho sobre etiqueta.

Persuasão e Lábia: Esta é a habilidade de convencer os outros a fazer o que você quer. Ela pode ser usada individualmente ou em grandes grupos. Com +3, você á capaz de ganhar a maioria das discussões ou convencer sua namorada de que a loira que estava com você era sua irmã. Com +5, você é um orador calmo de calibre profissional. Ronald Reagan tinha uma *Persuasão* de +7. Hitler tinha uma *Persuasão* de +9.

Atuação: A perícia de interpretar, cantar, etc. Com um nível maior ou igual a +4, você pode ganhar a vida cantando em casamentos ou pequenos clubes. Com +6 ou mais, será considerado profissional, podendo ter contratos lucrativos e fãs. Com +9 ou mais, você é um astro, tem muitos fãs e pode reconhecido nas ruas.

Perícias de Inteligência

Contabilidade: A habilidade de manter livros de balanço (ou criar livros falsos), falsificar contas, criar orçamentos e lidar com as operações comerciais do dia a dia.

Antropologia: O conhecimento das culturas, hábitos e costumes humanos. Diferentemente de *Manha* (que cobre apenas a cultura e costumes das ruas) ou do *Trato Social* (que cobre apenas o que você deveria fazer em dada situação), *Antropologia* cobre os costumes gerais e a história de uma cultura. Por exemplo, com *Manha*, você sabe quais becos evitar e quais gangues são perigosas. Com *Trato Social*, você conhece a forma correta de se dirigir a um importante chefe de um *Zaibatsu* japonês. Com *Antropologia,* você sabe que os costumes dos nativos N'tanga exigem que um jovem mate um leão para poder ser aceito como um adulto.

Atenção/Notar: Equivale a uma perícia de "observador profissional", permitindo aos personagens perceberem ou estarem atentos a pistas, sombras ou outros eventos. Com uma *Atenção* de +2, você localizará pequenos pedaços de papel com anotações, portas entreabertas, e expressões óbvias de mentira e descontentamento. Com um nível maior ou igual a +5, você perceberá pistas muito bem escondidas, notará pequenas mudanças de expressão e tentativas extremamente sofisticadas de segui-lo. Com um nível maior ou igual a +8, você realizará, rotineiramente, aquele tipo de dedução normalmente visto em filmes policiais de TV ("O assassino era canhoto porque esta faca tem um cabo especial"). Sherlock Holmes tinha uma *Atenção* de +10. Os jogadores que não tiverem esta perícia só poderão usar seu atributo Inteligência.

Biologia: O conhecimento geral de animais, plantas e outros sistemas biológicos. Com +3, você conhece a maioria dos tipos comuns de animais e plantas. Com +6, você tem uma noção geral de genética, biologia celular, etc. Com +10, você pode executar procedimentos de um laboratório biológico, incluindo mapeamento genético e ligações celulares.

Botânica: O conhecimento geral de plantas e identificação das mesmas. Com +3, você conhece as plantas mais comuns e pode identificar quais são perigosas e por quê. Com +6, você pode identificar as plantas mais importantes encontradas no mundo e possui um conhecimento prático de suas aplicações. Com +8, você tem o equivalente a um doutorado em Botânica e sabe tudo sobre venenos raros, orquídeas exóticas, e outras plantas úteis.

Química: A perícia necessária para misturar elementos químicos e criar os mais variados compostos. O nível +2 equivale ao conhecimento de química do colégio. O nível +4 é equivalente a um farmacêutico treinado, ou ao nível de Química da faculdade. Com +8, você é um químico qualificado de laboratório.

Composição: A perícia necessária para escrever canções, artigos ou histórias. Com um nível maior ou igual a +4, dá ao personagem a habilidade de produzir um trabalho rentável. Um nível maior ou igual a +8 produzirá trabalhos de excelente qualidade, tanto que, o escritor tem um grande número de seguidores do ponto de vista literário e não apenas um pequeno sucesso de crítica.

Diagnose: Esta é a perícia de diagnosticar clinicamente sintomas e problemas médicos. Com +3, você tem o equivalente a um diplo-

ma de enfermagem — você pode reconhecer os ferimentos e as enfermidades mais comuns. Com +6, você seria o equivalente a um interno treinado; você reconhece algumas doenças incomuns e sabe como tratar a maioria das comuns. Com +9, você é o equivalente a um Doutor em clínica geral; outros médicos o procuram para obter um diagnóstico.

Educação e Cultura Geral: Esta perícia, é equivalente a uma educação básica de escola, permitindo que você saiba escrever, ler, usar matemática básica, e conhecer história, o suficiente para sobreviver. De fato, esta é uma perícia de "erudição" ou trivialidades. O nível +1 é o equivalente ao primeiro grau completo. O nível +2 é o equivalente ao segundo grau completo. O nível +3 equivale a faculdade, +4 um bacharelado ou doutorado. Com +7, você é uma pessoa extremamente bem instruída. Com +9 ou mais, você é uma daquelas pessoas que sabe um monte de coisas sobre tudo (e esperamos que tenha o bom senso de manter sua boca fechada).

Especialista: Você pode utilizar esta perícia para ser um especialista em um assunto específico, como: selos raros, armas estranhas, um idioma estrangeiro, etc. Com +3, você é o especialista do bairro ou da cidade onde você mora . Com +6, você sabe o suficiente para publicar uns poucos livros sobre o assunto. Com um nível maior ou igual a +8, seus livros são reconhecidos como uma das melhores fontes sobre o assunto e você pode dar entrevistas em qualquer programa, se assim o desejar.

Jogo: A perícia de saber como apostar, calcular as chances de vencer e ser bem sucedido em jogos de azar. Como qualquer jogador profissional sabe, esta não é uma perícia baseada em Sorte. Com +2, você é o tubarão local no pôquer de sábado à noite. Com +6, você pode viver do jogo nos cassinos de Las Vegas e Monte Carlo. Com um nível maior ou igual a +9, você é capaz de desafiar James Bond numa roleta e tem uma grande chance de quebrar a banca.

Geologia: O conhecimento funcional de rochas, minérios e estruturas geológicas. Com +3, você é capaz de identificar as rochas e minerais mais comuns. Com +6, você tem o equivalente ao diploma da faculdade de Geologia e pode identificar minerais e estruturas geológicas com facilidade. Com +8, você é capaz de ensinar Geologia no colégio.

Esconder/Evadir: Esta é a perícia de despistar perseguidores, cobrir seus rastros, ou outras formas de iludir as pessoas que estão na sua trilha. Com +3, você pode se livrar da maioria das "Boostergangues" que estão ao seu encalço. Com +6, você pode despistar Policiais e detetives particulares. Com +8, você pode despistar a maioria dos Solos.

História: É o conhecimento de fatos e personagens do passado. Em termos de jogo, poderia ser usada para determinar se um personagem está familiarizado com uma determinada idéia relacionada com um evento passado. Com +2, você tem o equivalente ao diploma de primeiro grau. Com +6, você teria o equivalente ao diploma de faculdade. Com +8, você pode ensinar História no colégio. Com +9, você escreveu alguns dos livros mais conhecidos sobre uma determinada época ou personagem histórico.

Idioma: O conhecimento de um idioma estrangeiro. Com +2, você pode "se virar" com a língua. Com +3, você pode ler e escrever neste idioma. Com um nível maior ou igual a +6, você é bem fluente, apesar de não conseguir enganar nenhum nativo. Com +8 ou mais, você fala e lê como um nativo.

Cada idioma conhecido requer uma perícia de *Idioma* diferente, contudo, você pode usar o conhecimento em determinada língua com até metade (arredonde para baixo) da proficiência para qualquer língua da mesma família lingüística (exemplo: saber Cantonês +4 lhe dará a habilidade de compreender e falar Mandarim com +2).

Pesquisa em Biblioteca: A habilidade de utilizar bancos de dados, DataTerms™, bibliotecas e outras fontes de informação compiladas, para encontrar os dados que está procurando. Com +2, você pode usar os bancos de dados mais simples. Com +6, você é capaz de acessar fácilmente a Biblioteca do Congresso. Com +9, você pode compreender quase todos os bancos de dados públicos e descobrir informações bem obscuras.

Matemática: A perícia necessária para compreender cálculos e fórmulas matemáticas. Com +3, você tem a habilidade de somar, subtrair, dividir e multiplicar. Com +4 você também compreende álgebra e geometria. Com +6, você sabe cálculo integral. Com +9, você é capaz de deduzir suas próprias fórmulas matemáticas.

Física: A habilidade de calcular princípios físicos, como a pressão dos gases, energias mecânicas, etc. Esta perícia requer uma perícia básica de *Matemática* +4.

Programação: A perícia necessária para escrever programas e reprogramar sistemas de computadores. Esta perícia não permite que os jogadores façam reparos no computador (isto

Famílias Lingüísticas:

As línguas se agrupam em "famílias" compartilhando palavras que tenham uma mesma raiz e estruturas de sentenças. Depois que tiver aprendido uma língua de uma família, você pode aprender as outras línguas da mesma família com -1 no custo total em PE. Os valores entre parênteses são os multiplicadores de PE para aprender as línguas naquela família.

Africana (2)
Banto, Zulu, Ashanti, Congo, Fante, Swahili, Gíria Negra.

Báltico (2)
Lituano, Estoniano, Letão, Finlandes.

Celta (2)
Gaélico, Galês, Bretão.

Farsi (2)

Germânica (1)
Dinamarquês, Holandês, Inglês, Alemão, Norueguês, Sueco, Iídiche.

Grega (2)

Japonesa (2)

Coreana (2)

Grupo das Ilhas do Pacífico (2)
Micronésio, Tagalo, Polinésio, Javanês, Malaio, Sudanês, Indonésio, Havaiano.

Romana (1)
Francês, Italiano, Espanhol, Português, Latim.

Semítica (1)
Árabe, Hebreu.

Sino-Tibetana e Sudoeste Asiática (3)
Birmanês, Cantonês, Mandarin, Tai, Tibetano, Vietnamita.

Eslava (3)
Búlgaro, Russo, Checo, Polonês, Ucraniano, Eslovaco.

exigiria *Eletrônica*). Com um nível de *Programação* +1, você pode fazer programas simples em EBASIC. Com +3 ou mais, você sabe algumas linguagens de alto nível e é capaz de escrever programas razoavelmente complexos (incluindo vídeo games). Jogadores com um nível de *Programação* maior ou igual a +6, são considerados profissionais, que são capazes de construir um sistema operacional, projetar sistemas de mainframe, e ter um emprego regular, em uma firma de médio porte, no Vale do Silício. Com +9 ou mais, outros programadores citam seu nome com reverência ("Você inventou o Q? Uau!), hackers mais jovens tentam entrar no seu sistema e qualquer software que você escreva, passa instantaneamente a ser usado por todas aplicações comerciais do mundo.

Sombra/Rastreamento: A perícia de seguir e rastrear as pessoas. Esta perícia é primordialmente usada em áreas urbanas ou habitadas e não em áreas selvagens (onde a perícia Sobrevivência inclui o rastreamento de caça numa área selvagem).

Mercado de Ações: A habilidade de utilizar-se do mercado de ações, engajar-se em transações rotineiras e manipular a lucratividade das ações. Com +2, você sabe o suficiente para investir em ações sem valor e perder tudo o que tem. Com +6, seus investimentos obtém lucro 75% das suas tentativas. Com +9, você é um investidor de peso no Mercado, rotineiramente citado em ações internacionais e podendo escrever artigos sobre como aprender a investir.

Conhecimento de Sistemas: O conhecimento básico da geografia da Rede e sua história, assim como o conhecimento dos sistemas de computadores importantes, seus pontos fortes e fracos. Com +2, você é capaz de navegar pela Rede e conhece todos os nós locais. Com +6, você sabe a situação da maioria dos locais da Rede, e sabe como funciona os sistemas maiores e mais conhecidos . Com +9, você conhece a Rede como a palma de sua mão, conhece o fluxograma dos principais sistemas, e está a par do lay out dos demais.

Pedagogia: A perícia de repartir seu conhecimento com mais alguém (se você não acha que isto é uma perícia você deveria tentar de vez em quando). Os jogadores não podem ensinar nenhuma perícia a não ser que eles tenham um nível desta perícia maior do que a do estudante. O mestre tem a palavra final sobre quanto tempo se leva para aprender uma perícia. Com um nível de *Pedagogia* maior ou igual a +3, você é capaz de ensinar profissionalmente estudantes até o ginásio. Com +6, você sabe o suficiente para ser um professor de faculdade (se quiser). Com um nível maior ou igual a +9, você é reconhecido por seus colegas como, bom o bastante para dar palestras no MIT ou na Cal Tech, seus textos sobre o assunto são citados como fonte de referência, e você pode ter um programa na TV educativa.

Sobrevivência: A perícia necessária para saber como sobreviver na selva. O conhecimento inclui como fazer armadilhas, cortar madeira, caçar animais pequenos, construir abrigos, fazer fogo, etc. Um escoteiro médio tem um nível +3 em *Sobrevivência*. Um boina verde tem um nível +6 ou superior. Grizzly Adams, o Homem da Montanha Selvagem, teria um nível em *Sobrevivência* +9 ou +10.

Blackhand ativou a submetralhadora escondida em seu braço esquerdo, ao mesmo tempo que sacava sua monolâmina com a outra mão. Da garganta do ninja brotou um jato de sangue quando a tec katana o alcançou.

Zoologia: O conhecimento das formas de vida, processos biológicos e sua relação com o meio ambiente. Com +2, você conhece os animais mais comuns. Com +5, você conhece não apenas os animais mais conhecidos, como também muitas espécies exóticas e ameaçadas de extinção. Com +8, você possui o conhecimento da maioria dos animais e seus hábitos, e tem +1 de vantagem em qualquer teste que você realize na sua perícia *Sobrevivência* (você sabe onde encontrar a caça).

Perícias de Reflexos

Arqueirismo: A perícia necessária para usar arcos, bestas e outras armas de longo alcance baseadas em flechas. Veja *Armas Curtas* para maiores detalhes.

Atletismo: A perícia necessária para poder realizar arremessos com precisão, escaladas e ter equilíbrio . Ela combina os elementos básicos de qualquer programa de esportes do ginásio. Com um nível maior ou igual a +3, você é o equivalente a um verdadeiro "ás" do colégio. Com +5 ou mais, você é capaz de participar de competições a nível universitário. Com +8 ou mais, você tem um nível profissional ou olímpico.

Briga: É a perícia de combate corpo a corpo com, punhos, pés e outras partes do corpo. A *Briga* não é uma perícia treinada — é aprendida nas ruas, se metendo em um monte de confusões. Diferentemente de *Artes Marciais*, não há ataques especiais ou bônus ao dano baseados em seu nível de domínio da perícia.

Dança: É a perícia específica necessária para se tornar um dançarino profissional. Um dançarino treinado com um nível maior ou igual a +4, pode receber um salário para dançar em pequenos clubes ou num grupo de dança. Dançarinos com níveis maiores ou iguais a +6, serão considerados profissionais, atuarão com regularidade e terão fãs. Dançarinos com +9 ou mais, são classificados como estrelas, têm um grande número de fãs, e podem ser reconhecidos nas ruas.

Esquiva/Escape: Esta é a perícia necessária para se esquivar de ataques e escapar de chaves de braço ou agarramentos. Se o ataque for realizado sem o seu conhecimento, você não pode aplicar esta perícia à sua jogada de Defesa.

Condução: Esta perícia permite que você pilote todos os tipos de veículos terrestres como: carros, caminhões, tanques e hovercrafts. Não se pode utilizar esta perícia para pilotar aeronaves. Com um nível +3, você equivale a um bom motorista não profissional. Com +6, você guia com a mesma perícia de um piloto de corridas mediano. Um motorista com um nível maior ou igual a +8, será um piloto conhecido nacionalmente, ganhado campeonatos regularmente, e possivelmente tendo acesso aos mais avançados veículos terrestres disponíveis, (desde que ele faça um endosso).

Esgrima: O domínio das espadas, sabres e monolâminas. Um nível +3 permite que você seja competente com uma arma branca. Um nível +5, faz de você um pessoa bem treinada. Um nível maior ou igual a +6, permite que você vença competições nacionais de esgrima. Um nível +8, lhe dará uma reputação de ser um verdadeiro espadachim. Pessoas como D'Artgnan ou, Miyamoto Musashi têm níveis +10. Eles são mestres legendários das espadas; a menção de seus nomes faria com que todos, com exceção dos jovens mais estúpidos, corressem em busca de abrigo.

Armas Curtas: Você dever ter esta perícia

para poder usar armas curtas de qualquer tipo com eficiência, incluindo as cibernéticas. Com +2, você pode usar uma arma, eficientemente, contra objetos a distância, porém o combate ainda o perturba. Com +5, você sabe utilizar armas tão bem quanto os policiais e oficiais militares. Com +7, você é capaz de realizar tiros espetaculares como os vistos na TV, e começa a ter uma reputação de ser "bom com uma arma". Com +8, você é reconhecido como um atirador de reputação. A simples menção de seu nome faz com que algumas pessoas recuem de medo. Com +10, você é um pistoleiro legendário temido por todos, com exceção de jovens punks estúpidos, que vivem tentando superá-lo em incontáveis desafios.

Armas Pesadas: A perícia necessária para usar lança-granadas, canhões automáticos, morteiros, metralhadoras pesadas, mísseis e lança-foguetes. Um nível +5 nesta perícia seria equivalente ao treinamento militar sobre "Armamento Pesado", que daria ao usuário a habilidade de utilizar um ou todos os tipos de armas acima.

Artes Marciais: Esta perícia cobre qualquer estilo especializado de luta, que se utiliza das mãos, pés ou armamento específico de lutas marciais. Você deve escolher um estilo de arte marcial e comprar uma perícia separada para cada tipo (por exemplo, você teria de ter Karate e Judô separadamente, gastando pontos para cada uma). Os *Modificadores de Dificuldade* estão relacionados entre parênteses, ao lado de cada perícia a seguir.

A vantagem principal dos estilos de artes marciais é que cada uma tem o que é chamado ataques chaves; ataques que refletem as vantagens de cada estilo. Quando um ataque chave é usado, existe um bônus para o ataque, baseado no tipo de ataque e no estilo da arte escolhida. Uma lista completa de ataques chaves pode ser encontrada na seção: *Tiroteio de Sexta à Noite,* pág 100.

A segunda vantagem dos estilos de artes marciais é que os ataques causam dano extra, cujo valor será igual ao nível da perícia *Arte Marcial;* por exemplo, um mestre com +10 em Kung Fu adicionaria 10 pontos ao dano que ele causa. Esta pode ser uma vantagem formidável especialmente em ataques à cabeça (cujo dano é dobrado).

As formas **de Artes Marciais** incluem:

Aikido (3): Esta forma baseia-se no uso da massa e da força do oponente contra ele mesmo. É uma forma perfeita para deter seu oponente pacificamente, ao mesmo tempo que você se torna muito difícil de ser atingido. Os ataques chaves são: bloquear e aparar, esquivar, arremessar, chaves, escapar, asfixiar, dar rasteiras e agarrar.

Kung Fu (3). Baseado nos movimentos dos animais, como o tigre, o leopardo, a garça, o louva-a-deus e o dragão. Estes ataques são rápidos e perigosos, com um estilo que é ao mesmo tempo emocionante e espetacular. Os ataques chaves incluem: socar, chutar, dar rasteiras, bloquear e aparar.

Boxe (1): A arte de golpear com as mãos. Esta forma de luta lhe oferece uma velocidade espetacular ao golpear e uma habilidade de defesa contra golpes. Os ataques chaves são: socar, bloquear e aparar.

Capoeira (3): Criada por escravos caribenhos, esta arte combina movimentos de dança com chutes rápidos e rasteiras. É uma forma relativamente desconhecida e pode ser combinada com movimentos de dança para disfarçar seu verdadeiro poder. Os ataques chaves são: chutar, aparar e bloquear, esquivar e dar rasteira.

Choi Li Fut (3): Descendente direto dos antigos templos Shaolin, esta forma combina poderosos golpes circulares e chutes ou rasteiras em um estilo de luta dinâmico. Os ataques chaves são: socar, chutar, aparar e bloquear, esquivar, arremessar e dar rasteiras.

Judô (1): Esta arte foi inventada como uma forma de esporte, porém é muito efetiva em combate também. Ela se utiliza de arremessos e rasteiras para derrubar o oponente. Os ataques chaves incluem: esquivar, arremessar, dar chaves, escapar, dar rasteiras e agarrar.

Karatê (2): A versão japonesa do Kung Fu; este estilo se utiliza de movimentos lineares e golpes poderosos. Variações incluem o Shotokan e o Kenpo, cada um com seus próprios movimentos especiais. Os ataques chaves são: socar, chutar, aparar e bloquear.

Tae Kwon Do (3): Uma forma muito rápida e precisa, com movimentos elegantes e alguns chutes aéreos. Os ataques chaves incluem: socar, chutar, aparar e bloquear, esquivar.

Boxe Tailandês (4): Uma das formas mais letais que existem. Este estilo é conhecido por seus intensos chutes distribuídos com incrível força. Os ataques chaves incluem: socar, chutar, agarrar, aparar e bloquear.

Luta Greco Romana (1): Esta forma combina técnicas da luta livre profissional e da olímpica. Os estilos usam uma variedade de arremessos e chaves para incapacitar o oponente. Os ataques chaves incluem: arremessar, dar chave, escapar, asfixiar, dar rasteiras e agarrar.

Armas Brancas: Esta é a habilidade de se utilizar de facas, machados, cassetetes e outras armas de combate corpo a corpo. *Nota:* quando se utilizam ciberarmas, que não sejam de longo alcance como: estripadores, arranhadores, picadores, ciberbestas e luvas de batalha deve-se utilizar esta perícia.

Motocicleta: Esta é a perícia necessária para operar motocicletas, cibermotos e outros veículos de duas ou três rodas.

Operação de Maquinaria Pesada: A perícia necessária para operar tratores, tanques, caminhões muito grandes e equipamentos de construção.

Pilotagem: Em geral esta é a perícia de controle de aeronaves. As aeronaves estão divididas nas seguintes categorias: ***Giro e Giroplano, Asa Fixa (avião comum), Dirigíveis e Aeronaves de Impulso Vetorial (AVs)***. Um nível +1, permite que você decole e aterrisse em boas condições metereológicas, com segurança. Um nível maior ou igual a +3, torna você um piloto treinado, capaz de se engajar na maioria das situações de combate ou tempo ruim. Com um nível maior ou igual a +6 você é um veterano, capaz de se dominar em quase todas as situações, incluindo manobras acrobáticas aéreas. Um nível maior ou igual a +9, faz de você tão bom que tem uma grande reputação, sendo amplamente conhecido entre as fraternidades de pilotos.

Pilotagem de Giro (3): A habilidade de pilotar todos os tipos de aeronaves de asa rotativa, incluindo autogiros, helicópteros, e Ospreys.

Pilotagem de Asa Fixa (2): A habilidade de pilotar jatos de asas fixas e aeronaves leves. Ospreys podem ser pilotados com esta perícia, porém apenas no modo de deslocamento direto à frente (você não pode movimentar suas hélices para fazer com que ele plane no ar).

Pilotagem de Dirigível (2): Esta é a habilidade de pilotar todos os veículos mais leves do que o ar, incluindo dirigíveis de carga, aerostatos e balões auto-propelidos.

Pilotagem de Veículo de ImpulsoVetorial (3): A perícia de pilotar todo o tipo de veículo de impulso vetorial, incluindo carros, balsas deslizantes e veículos AV-4, 6 e 7.

Fuzil: Você deve ter esta perícia para utilizar fuzis/armas longas com eficiência (consultar Armas Curtas para limitações e modificadores).

Furtividade (2): A perícia de se esconder nas sombras, mover-se silenciosamente, evitar a atenção dos guardas, etc. Um nível de habilidade +1 em *Furtividade* é aproximadamente ao de uma cautelosa criança de 10 anos roubando biscoitos. Com +3, você é capaz de passar pela maioria dos guardas ou

PERÍCIAS

"Existe um monte de Solos que acha que eles não precisam de nenhuma perícia de Tec. Eles acham que quando ele precisarem de um conserto rápido, irão se apoiar no Técnico mais perto, e que isto irá resolver tudo. Yeah, com certeza. O cara que não sabe como seu Hardware funciona vai encontrar-se implorando aos pés do seu Técnico quando seus chips queimarem. Porque você não é capaz de intimidar ninguém quando sua coluna vertebral trava..."

— Morgan Blackhand
O Guia dos Brutos

por seus pais, se você estiver de castigo. Com +6, você é silencioso o suficiente para passar de sombra em sombra sem fazer nenhum barulho. Com +8, você é igual a maioria dos guerreiros ninjas. Com +10, você se move tão silenciosamente como uma sombra, fazendo com que os ninjas soem como elefantes.

Submetralhadora: Você deve ter esta perícia para usar qualquer tipo de submetralhadora com eficiência (veja Armas Curtas para limitações e modificadores).

Perícias Técnicas

Aero Tec (2): É a perícia necessária para reparar aeronaves de asa fixa, incluindo Ospreys, jatos, e aeronaves leves. Com um nível de habilidade +3, você é capaz de executar a maioria das tarefas de manutenção rotineiras. Com um nível +6, você pode realizar grandes reparos estruturais. Com um nível maior ou igual a +9, você é capaz de criar e construir sua própria aeronave.

"Panzers, AV's, giros, dirigíveis.. eu detonei com todos eles. Me dê um punhado de chips de perícia e uma garrafa de tequila e eu poderia fazer com que o condenado Hinderberg fizesse um looping." —Razorjack.

AV Tec (3): Esta é a perícia necessária para reparar todos os veículos Aerodyne com Turbohélices de empuxo vetorial. Com +3, você é capaz de realizar manutenção de rotina. Com +6, você pode desmontar motores e modificar um AV. Com +10, você pode desenvolver seu próprio AV com modelos aéreos comuns.

Tecnologia Básica (2): A perícia necessária para construir e reparar aparelhos mecânicos e eletrônicos simples, como motores de carro, televisores, etc. Com um nível maior ou igual a +3, você pode resolver pequenos problemas no carro, reparar instalações elétricas, etc. Com um nível maior ou igual a +6, você pode consertar sons estéreo e televisores, reconstruir motores, etc. Com um nível +9 ou mais, você pode construir um computador simples partindo do zero, remontar um motor de carro de corrida e manter qualquer tipo de maquinaria industrial. Contudo, você não possui conhecimento especializado suficiente para aplicar em coisas complexas como uma aeronave (assim como o senhor bom-de-ferramenta não sabe como construir e manter um F-16).

Operação de Tanque Criogênico: Esta é a perícia necessária para operar, reparar e manter equipamentos de suspensão de vida e congelamento de corpos. É necessário um nível mínimo de +4 para congelar uma pessoa saudável, e um nível mínimo de +6 para congelar uma pessoa ferida.

Projeto de Ciberterminal (2): A perícia necessária para projetar ciberterminais. Com um nível +4 você pode modificar um ciberterminal existente para aumentar a velocidade ou a memória. Com um nível +6 você pode projetar um terminal igual a maioria dos já existentes. Com +8, você é capaz de projetar terminais que são, substancialmente, melhores que os já existentes.

Cibertecnologia (2): A perícia necessária para reparar e manter ciberware. Com um nível +2, você é capaz de manter seu ciberware funcionando e substituir suas baterias. Com um nível +6, você pode desmontar a maioria dos ciberware e até mesmo fazer modificações simples. Com um nível +8, você é capaz de projetar um ciberware sob encomenda.

Demolições (2): Esta perícia permite que o personagem tenha conhecimento do uso de explosivos, assim como o conhecimento dos melhores explosivos a serem usados para cada trabalho, como ligar temporizadores e detonadores, e quanto explosivo é necessário para alcançar o resultado desejado.

Disfarce: A perícia de disfarçar seu personagem para que ele se pareça com outra pessoa, seja ela real ou fictícia. Esta perícia incorpora elementos de maquilagem e atuação, apesar de não ser a mesma coisa do que a habilidade de ser um ator.

Eletrônica: A perícia necessária para manter, reparar e modificar instrumentos eletrônicos, como: computadores, hardware eletrônico pessoal, sistemas eletrônicos de segurança , câmeras e monitores.

Segurança Eletrônica (2): A perícia de instalar ou evitar olhos eletrônicos, fechaduras eletrônicas, grampos telefônicos e rastreadores, câmeras de segurança, placas de pressão, etc. Com um nível +3, você é capaz de desativar ou instalar a maioria das fechaduras e

câmeras de segurança de um apartamento. Com +6, você pode anular a maioria das fechaduras e armadilhas dos escritórios corporativos. Com +9, você é capaz de entrar, com impunidade, na maioria das áreas de segurança máxima.

Primeiros Socorros: Esta perícia permite que se trate ferimentos, estanque sangramentos e reanime um paciente atordoado (veja Trauma Team, pág 116, para mais detalhes).

Falsificação: A perícia de copiar e criar identidades e documentos falsos. Esta perícia pode ser aplicada também para detectar as mesmas; se você é capaz de falsificar, também será de identificar uma falsificação.

Giro Tec (3): A perícia de reparar e manter aeronaves de asas rotativas, como helicópteros e girocópteros.

Pintura e Desenho: A perícia de produzir desenhos profissionais. Um nível +3, permite que você produza "arte moderna" vendável. Com um nível +6, você produzirá arte que possa ser reconhecida (como sendo "arte") agradável aos olhos — assim como vendável. Um artista com um nível +8 ou superior, seria nacionalmente conhecido, teria seu material exibido em galerias e outros artistas menores estudariam seu estilo na escola de artes.

Fotografia e Filmagem: A perícia de produzir fotografias ou filmes profissionais. Um nível +2, permite que você faça vídeos caseiros decentes. Com um nível maior ou igual a +4, você cria trabalhos capazes de vencer concursos amadores. Com +6 ou mais, produzirá trabalhos do nível das capas da Playboy ou, videoclips. Um fotógrafo ou filmador com um nível maior ou igual a +8, será nacionalmente conhecido e provavelmente famoso.

Medicamentos (2): A perícia de projetar e manufaturar drogas e remédios. Um nível de habilidade mínimo de +4 em *Química* é necessário. Com +4, você é capaz de fabricar aspirinas. Com +6, você cria alucinógenos ou antibióticos. Com um nível +9, você é capaz de criar drogas projetadas adaptadas às características químicas de cada indivíduo.

Arrombamento: A perícia necessária para abrir fechaduras e invadir salas ou arrombar containers. Com +3, você pode encarar as fechaduras mais simples. Com +6, você é capaz de arrombar a maioria dos cofres. Com +9 ou mais, você tem uma reputação como mestre arrombador e é conhecido por todos os grandes personagens do mundo Cyberpunk.

Punga: Esta é a perícia requerida para bater carteiras sem ser notado, assim como "embolsar" pequenos itens em lojas. Para idéias de seus níveis veja *Arrombamento*.

Tocar Instrumento: A perícia de saber como tocar um instrumento musical. Você deve ter esta perícia separadamente para cada tipo de instrumento. Um nível maior ou igual a +4, qualificará o seu personagem "tapar buracos" em bandas profissionais. Um nível maior ou igual a +8, dará ao músico uma aclamação profissional, provavelmente com contratos de gravação e pedidos de atuação. Com +10, você é altamente aclamado, já tendo ganho alguns Gramys, improvisando eventualmente com Kerry Eurodyne.

Armeiro (2): A perícia necessária para reparar e manter armas de todos os tipos. Com um nível igual a +2, você é capaz de reparar e desmontar armas. Com +6, você pode consertar todos os tipos de armas e fazer modificações simples. Com um nível +8, você é capaz de projetar armas sob encomenda.

Aprendendo Novas Perícias e Melhorando as Antigas

Os jogadores podem melhorar suas perícias ou aprender novas acumulando *Pontos de Experiência (PE)*. Conforme consiga mais PE, registre-os no campo próximo à lista de perícias em sua Ficha de Personagem. Quando você tiver reunido PEs suficientes em uma perícia, esta aumentará em um nível.

O primeiro nível de uma perícia sempre custa 10 PE. Para determinar quantos pontos são necessários para se elevar o nível da perícia *a partir daqui,* multiplique seu nível atual por 10. Esta será a quantidade de pontos necessários para aumentar uma perícia simples (multiplicador de PE =1) ao nível seguinte.

Exemplo: Minha perícia Briga é +4. Para aumentá-la para +5 serão necessário 40 PE. Para aumentá-la de +5 para +6 serão necessários 50 PE.

Multiplicadores de PE

Nem todas as perícias se aprendem com a mesma facilidade. Estas perícias têm um **multiplicador de PE** adicional que multiplicam o número de pontos necessários para se aprender o próximo nível da perícia. Este custo extra estará anotado na descrição da perícia.

"Quando tenho um tempo livre — entre os seviços — eu levo uma vida honesta concertando Aerodynes e helicópteros. Fico satisfeito de ver que meu treinamento militar serve em algum lugar que não atrás de uma alça de mira."

— Ripperjack

"Onde eu aprendi? Na rua da amargura e no recreio."

— Roqueiro Desconhecido, 2018

Exemplo: Choi Li Fut tem um multiplicador de 3. Para aumentar o nível de Choi Li Fut de +4 para +5 seriam necessários 120 PE e não 40.

Como Obter mais PE

Existem três meios de acumular Pontos de Experiência: *Estudo e Prática*, *Sendo Ensinado* e *Experiência Direta*. Em todos os três casos o montante de Pontos de Experiência é determinado pelo mestre do jogo.

Estudo e Prática: É a forma mais simples; você consegue um manual e começa a praticar. O estudo é um pouco difícil — você não tem idéia por onde deve começar e ninguém para corrigir seus erros. A maior limitação deste método de aprendizagem é que você só pode melhorar seu nível de perícia de um nível +0 a +2. Em geral, leva-se aproximadamente um dia de aprendizagem, para se ganhar 1 PE.

Sendo Ensinado: Encontrar um professor é muito melhor do que ser autodidata. O professor deve ter um nível de perícia maior do que o do estudante e deve ter tempo disponível para ensiná-lo (quanto isto demorará é determinado pelo mestre, é claro). Porém, mesmo o mais sábio dos professores pode não ser capaz de transferir seu conhecimento. É por isso que existe a perícia *Pedagogia*. O professor deve fazer a média da perícia a ser ensinada com sua perícia *Pedagogia*. O valor resultante é o nível até o qual pode ensinar o estudante. Quanto tempo isto levará é determinado pelo mestre, que irá distribuir PE com o passar do tempo (geralmente de 1-5 PE por lição).

Experiência: Ainda é o melhor de todos os professores. Sempre que você fizer algo bem feito, o mestre lhe recompensará com Pontos de Experiência. O problema é que estes pontos devem ser aplicados sobre a perícia que você estava utilizando neste momento. Portanto, se você pretende melhorar em uma determinada perícia, é importante que você a use sempre que possível. Os mestres devem ser imparciais quando premiarem os jogadores com Pontos de Experiência, recompensando aos jogadores não só por fazerem as coisas bem feitas, como também por demonstrarem habilidade na interpretação e no trabalho em equipe. Em geral, nós sugerimos que não se premie mais de seis pontos por perícia e por sessão de jogo.

TABELA DE RECOMPENSAS DE PE

Prêmio	Causa
1	Utilizar perícias com freqüência, ainda que sem efetividade.
2	Utilizar perícias com eficácia.
3	Uso freqüente e eficaz de uma perícia.
4	Fazer algo fora do normal com uma perícia.
5	Um uso muito inteligente ou eficaz de uma perícia.
6	Uso extremamente inteligente ou eficaz de uma perícia.
7	O uso da perícia era decisivo para o jogador nesta aventura.
8	O uso da perícia era decisivo para todo o grupo nesta aventura.
9	Fazer algo realmente incrível com a perícia.

Criando Novas Perícias

Se quiser, você também pode inventar novas perícias que cubram novas necessidades. Primeiro, você deve convencer o mestre a deixá-lo ter esta perícia. Você e o mestre deveriam trabalhar juntos para determinarem:

1) Exatamente **o quê** a perícia permite que você faça?

2) **Como** (de acordo com a criação de seu personagem) você adquiriu esta perícia?

3) Quais são os **limites** específicos desta perícia? (o que você não pode fazer com ela?).

4) Com qual **atributo** esta perícia está relacionada e por quê?

Os mestres deveriam ter cuidado de garantir que as novas perícias não sejam por demais específicas ("atirar com Arma Curta, calibre .45 com mira laser"). Ou demasiadamente generalizadas ("disparar bem em qualquer coisa"). Você deve insistir num meio termo que cubra a habilidade geral da perícia, que contudo não dê ao jogador uma vantagem excessiva sobre todas as situações possíveis ("disparar Armas Curtas"). O mestre tem sempre a última palavra em decisões sobre perícias.

Outro tipo de Experiência: Reputação

A *Reputação* é uma medida das coisas que o seu personagem faz tão bem (ou mal) que ele se torna conhecido por ela. A reputação sempre se cria pelas ações do personagem, e

este é recompensado pelo mestre. Sempre que um personagem encontrar pessoas novas em situações novas, sua reputação pode influenciar a maneira como eles reagirão diante dele. Algumas vezes isto pode ser muito bom. Outras, muito ruim.

Exemplos: Jake, the Hammer é muito conhecido como um streetfighter; ele é temido em toda Night City por sua marca registrada, o soco assassino. Com o tempo, o mestre premiou Jake com uma Reputação de 6 pontos. Qualquer um que o encontre pela primeira vez deve obter um resultado superior a 6 numa jogada de 1D10, para não ter ouvido falar em seu nome. Nesta noite em particular, Jake entra no Totentanz e pede uma bebida. No fundo do bar Ripperjack escuta o barmem chamar a Jake por seu nome. Ripperjack (um resultado de 3 em 1D10) deduz: este "Jake" deve ser o maldito que pegou o irmão menor de Jack num beco e socou-o até a morte, com seus punhos de metal. Os olhos de Ripperjack brilham, e seus dentes rangem. Ele puxa sua Minami 10 e abre um rombo através das costas de Jake.

TABELA DE REPUTAÇÃO

Nível	Quem lhe conhece
1	Qualquer um que estava lá no momento.
2	A história chegou até seus amigos imediatos.
3	Todos os seus colaboradores e conhecidos sabem.
4	A história está espalhada por toda a área local.
5	Seu nome é reconhecido por pessoas fora de sua área local.
6	Você é conhecido de vista por outros além de sua área local.
7	Uma notícia ou duas saíram no jornal sobre seus feitos.
8	Seus feitos regularmente aparecem nas manchetes dos jornais.
9	Seus feitos sempre aparecem na TV e no jornal.
10	Você é conhecido mundialmente.

Sua *Reputação* também pode ser uma desvantagem. Sempre que fizer algo extremamente infame (como mostrar covardia, desertar ou trair alguém, etc.) o mestre pode, ainda assim, premiá-lo com Pontos de Reputação por estas ações. Quanto mais pontos você tiver, maior a probabilidade das pessoas terem ouvido falar de seu atos abomináveis (jogue 1D10 novamente). Contudo, desta vez eles não estarão impressionados. Se sua *Reputação* for por covardia, ela agirá contra você.

A Reputação em *Cyberpunk* tem um outro grande efeito — as confrontações. Lembre-se: muitos dos combates neste sistema podem ser reduzidos a uma disputa de força de vontade, acerca de quem é o mais durão, mau e parecer mais disposto a provar isto. Geralmente leva ao que chamamos de Confrontações; quando dois barra pesada das ruas se encaram olho a olho antes de uma briga, ou para ver quem irá fugir da luta.

Quando estiverem se confrontando ambos os participantes devem jogar:

1D10 + AUTOCONTROLE + REPUTAÇÃO

Nota: Se um dos oponentes tiver a *Reputação* por ser covarde, seu valor será tratado como um número negativo.

Em uma confrontação, o perdedor tem a opção de recuar ou fazer os próximos ataques contra seu oponente com -3 (devido ao medo) até que ele o tenha derrotado uma vez. Num empate, ambos os oponentes estão inseguros e nenhuma penalidade é aplicada.

Exemplo: Ironmaster é um temido "Boosterganguer" conhecido por toda Night City. No meio de uma festa, ele encontra uma jovem mulher, muito atraente, com seu acompanhante. Ironsmaster diz: "Vou lhe dar uma dica Kid-trash, desapareça, a input está comigo agora". O garoto dá um passo à frente e diz: "Desapareça você churrasquinho de cérebro". Começa uma Confrontação.

Ironmaster é conhecido em toda a cidade, o que lhe confere uma Reputação de 6. O que ele não sabe é que o garoto é um faixa preta de 5º Dan em Karate Kenpo. Apesar de ser novo na área e não ter muita Reputação (3), ele está totalmente seguro e ciente do poder de sua perícia (Autocontrole=10). Ironmaster pode ser durão mas ele não passa de um fanfarrão. Seu Autocontrole é 4, reforçado por uma Reputação de ter dado sorte em algumas brigas. Sua pontuação total é 4+4+(resultado 6 em 1D10)=14. O total de Kid é 3+10+(resultado 3 em 1D10)= 16. Ironmaster se sente estranhamente desconfortável ao olhar fixamente para Kid que está calmo, porém pronto para detonar. Seus olhos desviam e ele recua com um grunhido.

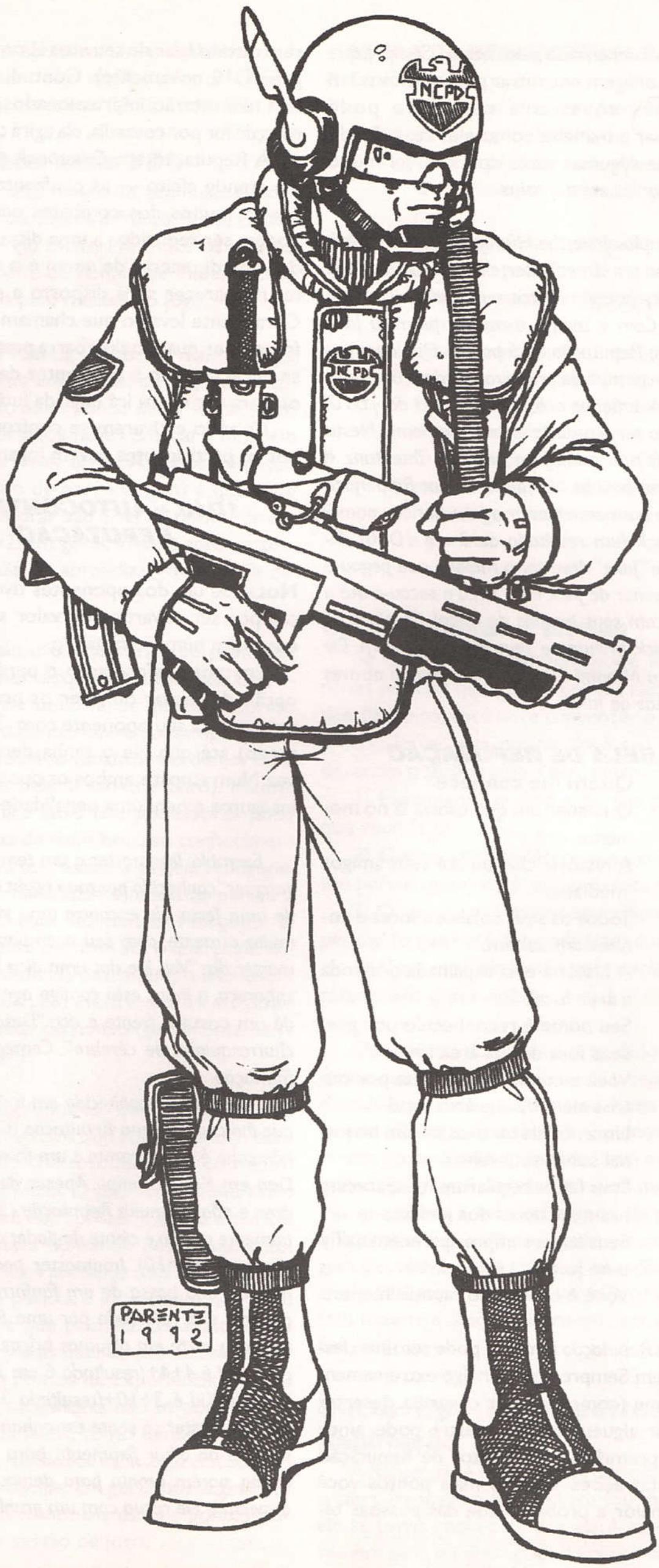
"Varias batalhas são ganhas antes do primeiro tiro ser disparado. Quando seus olhos se encontrarem com os dele e ele souber que você está desejando pagar o preço em sangue. O sangue dele, o seu sangue — não faz a mínima diferença. Você está completamente envolvido.

— Morgan Blackhand
O Guia dos Brutos

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING

"Comece com o Hardware. No meu caso é uma Arasaka. Sempre as usei. Eu gosto de carregar um pouco de Kevlar nas minhas costas, para cobrir minhas apostas, com um bom capacete na cabeça. Aí passemos para o básico. Munição extra, geralmente Perfuradora de Armadura (PA). Algumas facas, incluindo uma boa monolâmina. Algumas granadas, apenas para garantir... você nunca sabe que problemas para estacionar você vai encontrar...".

— Tenente "Red" Napalm
Departamento de Polícia de N.C.,Psicoesquadrão



CAPÍTULO 5

EM FORMA PARA O FUTURO

O Equipamento

O Futuro de *Cyberpunk* é móvel. Como os caubóis doVelho Oeste, a maioria das pessoas carrega tudo o que tem nas costas — sacos de dormir miniaturizados, comida e componentes para entretenimento abarrotados em mochilas nos assentos traseiros dos carros. O material que você carrega consigo é conhecido na gíria das ruas como sendo seu *equipamento*. Um equipamento típico incluiria:

— Cama inflável (recolhe-se em um pacote de 15cm x 15cm para fácil armazenamento).

— Saco de dormir comprimível (comprimi-se até o tamanho de um livro de bolso).

— Equipamento micro-estéreo (um equipamento miniaturizado com auto-falantes estéreo e fones de ouvido, possivelmente um CD, toca fitas/chips, TV e certamente um rádio).

— Um punhado de fitas ou datachips.

— Um computador Laptop (para anotações, escritos, negócios, ligações com a rede de computadores).

— Cibermodem e cabos (para Netrunners).

— Telefone celular de bolso (o aparelho é comprado, o serviço é contratado numa base mensal).

— Arma Curta, faca ou ambos. Possivelmente um Fuzil de assalto ou uma submetralhadora, e também um par de armas reservas. E é claro, munição extra.

— Blindagem Individual (normalmente uma jaqueta blindada ou uma camiseta a prova de balas).

— Objetos pessoais como, roupas, escova de dentes, etc.

A maior parte destas coisas é socada dentro de uma mochila ou saco de lona. A maioria dos personagens de Cyberpunk não é de criar raízes em um só lugar. Roqueiros estão sempre na estrada. Solos devem manter-se em constante deslocamento — o próximo trabalho exige isto, e você tem de continuar se movimentando de qualquer maneira para que seus inimigos não descubram onde você está dormindo ultimamente. Policiais, Netrunners, Mídias e Técnicos estão em constante movimento — armando tocaias, indo às lojas de equipamentos, ou fugindo das muitas pessoas que você perturbou durante suas viagens pela Rede. E os Nômades — bem, para começar, eles não têm nem casa, e quê utilidade tem uma coisa que você não pode nem carregar na traseira de sua moto? Até mesmo um Corporativo pode se ver, de repente, vivendo em um "caixão " no aeroporto de Tóquio, se a situação ficar ruim.

Seu EQUIPAMENTO — tudo o que você tem neste mundo socado numa mochila de 60 x 120cm.

É certo que, uma sociedade computadorizada faz com que seja mais fácil as pessoas viverem todo o tempo como campistas. Por quê você deveria ir para casa ouvir sua música favorita quando você pode carregar um CD player com você?

Dinheiro em 2020

Durante anos, todo mundo no fim do século 20 pensava que a moeda corrente do futuro seria o yen japonês. Porém, atualmente apenas um país usa o yen regularmente, enquanto que o resto usa o dólar em paralelo com sua própria moeda.

O Eurodólar moderno é baseado em parte no apelo universal do dólar americano. No início de 1992 o tratado que estabelecia a Comunidade Econômica Européia (CEE), criou o eurodólar (ed) baseado numa média das moedas americana, francesa, alemã, inglesa e japonesa. De início isto parecia ótimo; o Eurodólar era uma moeda forte e todos acreditavam que os Estado Unidos permaneceriam relativamente estável.

Eles estavam errados.

O Eurodólar é a moeda padrão do mundo de 2020, aceito nos E.U.A., Japão, Extremo Oriente e o que sobrou de Oriente Médio.

O problema é que devido ao colapso e ao déficit, o dólar americano atual vale menos do que seus parentes. Assim, numa taxa cambial de um para um, você recebe um Eurodólar para cada dois dólares americanos.

Você está deixando de receber ligações importantes e odeia a idéia de ter uma secretária eletrônica? Simples. Você carrega seu telefone com você e o conecta à rede celular, faz suas ligações de negócios enquanto está indo para seu restaurante favorito ou guiando seu carro. Por quê se dar ao trabalho de cozinhar quando você pode comer algo rapidamente em uma das centenas de lanchonetes que existem? Por quê poupar suas roupas quando você pode usá-las até desgastá-las por completo, e aí comprar outras novas? Você pode alugar um cubo de dormir à noite, colocar seu equipamento ao lado e detonar no dia seguinte. Lembre-se:

"É o futuro é descartável. Assim como você, garoto."
— Razorjack.

O FUTURO É DESCARTÁVEL.

O segredo para um bom jogo de *Cyberpunk* é pensar *Cyberpunk*. Pense como uma pessoa desgarrada e sem raízes, que não sabe onde vai dormir a próxima noite e não se importa com isso. Você tem uma cama na sua mochila, algumas músicas no bolso, um pouco de dinheiro para a comida, e uma arma para se certificar de que ninguém irá tirar nada de você.

Quantidade Inicial de Recursos

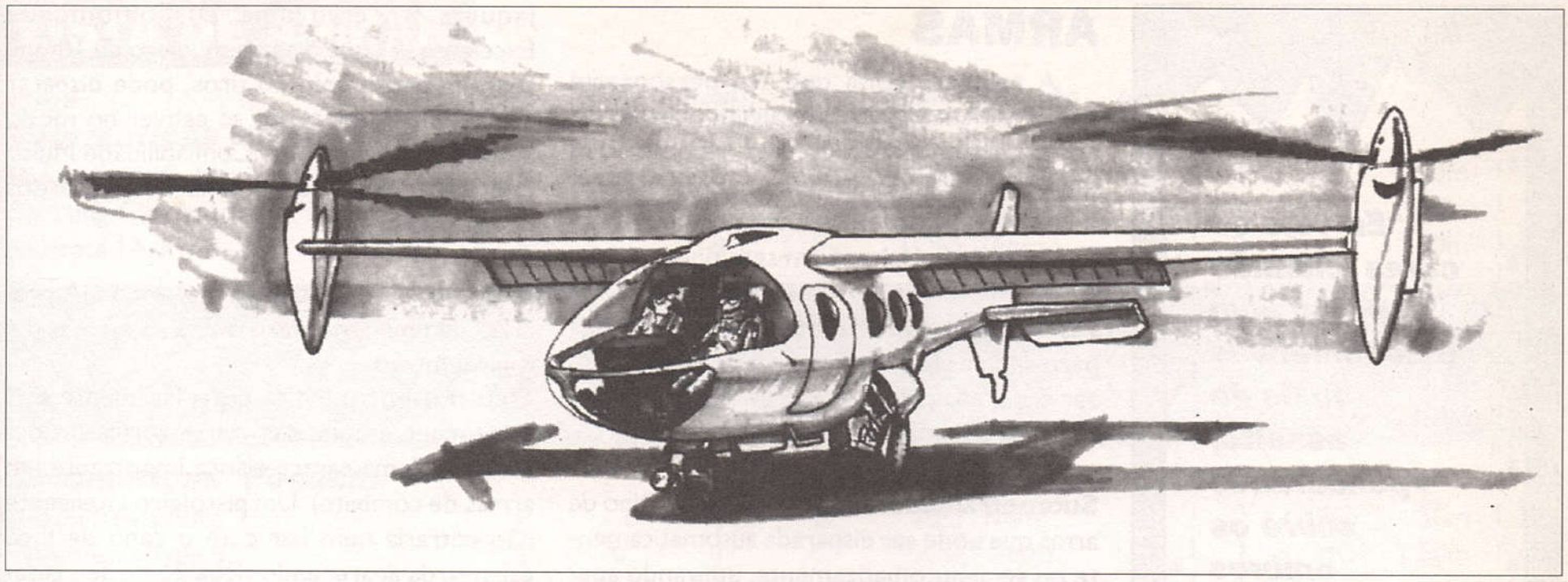
Com quanto dinheiro você começa? Bem, isto depende de seu emprego.

Um emprego? Claro, até mesmo no Futuro Sombrio, você tem que pagar as contas, *chombatta!* E todo mundo quer ter um emprego, porque não demora muito para você deixar de comer comida de verdade e legumes frescos, e ficar reduzido a comer Kibble e viver em um cubículo imundo.

A qualidade de seu emprego baseia-se no seu nível de Habilidade Especial. Por exemplo, um Roqueiro com nível 2 de

Tabela de Profissões

Papel	Nível de Capacidade Especial					
	1 - 5	6	7	8	9	10
Roqueiro	Busca atuações desespera-damente 1000 mensais.	Trabalho regular em clube noturno 1500 mensais.	Toca nos grandes clubes 2000 mensais.	Você tem um contrato 5000 mensais.	Concerto com banda 8000 mensais.	Atração principal. 12000 mensais
Solo	Ronin das ruas 2000 mensais.	Justiceiro particular 3000 mensais.	Músculo da corporação 4500 mensais	Empregado profissional 7000 mensais.	Assassino importante 9000 mensais.	Solos de elite 12000 mensais.
Policial	Guarda particular 1000 mensais.	Polícia Municipal 1200 mensais.	Guarda de uma corporação/ Detetive 3000 mensais.	Segurança de uma corporação/Psicoesquadrão 5000 mensais.	Líder de grupo 7000 mensais.	Chefe de segurança/ Chefe de polícia 9000 mensais.
Corporativo	Assistente 1500 mensais.	Diretor 3000 mensais.	Executivo júnior 5000 mensais.	Executivo Senior 7000 mensais.	Chefe de departamento 9000 mensais.	Chefe de seção 12000 mensais.
Mídia	Repórter local 1000 mensais.	Repórter de Redação 1200 mensais.	Editor de seção 3000 mensais.	Produtor/ Redator chefe 5000 mensais.	Personalidadelocal 7000 mensais.	Personalidade nacional 10000 mensais.
Atravessador	Punk das rua 1500 mensais.	Líder de uma gangue 3000 mensais.	Justiceiro 5000 mensais.	Subtenente 7000 mensais.	Tenente 8000 mensais.	Chefão do crime 10000 mensais.
Técnico	O homem dos concertos do bairro 1000 mensais.	Operador privad 2000 mensais.	Técnico de corporação 3000 mensais.	Engenheiro técnico 4000 mensais.	Engenheiro 5000 mensais.	Engenheiro chefe 8000 mensais.
Netrunner	Novato 1000 mensais.	Hacker 2000 mensais.	Bit Jockey 3000 mensais.	Vaqueiro da Rede 5000 mensais.	Viajante dos Decks 7000 mensais.	Controlador de Sistema Operacional 10000 mensais.
Tecnomédico	Homem da padiola 1000 mensais.	Técnico em medicina 3000 mensais.	Doutor Jeckyll 5000 mensais.	Médico do Trauma Team 7000 mensais.	Clínico geral 10000 mensais.	Médico especialista 15000 mensais.
Nômade	Membro de clã 1000 mensais.	Guerreiro 1500 mensais.	Cabeça de uma família 2000 mensais.	Escolta 3000 mensais.	Chefe de clã 4000 mensais.	Chefe de uma família 5000 mensais.



Liderança Carismática não conseguirá reunir multidões como Kerry Eurodyne (um mega astro do rock). Isto significa que ele terá que se contentar com as atuações que puder conseguir; pequenos shows, casamentos, bar-mitzvahs, festivais sazonais, etc.

Dê uma rápida olhada na *Tabela de Profissões* na página 58. Encontre o seu papel (ou aquele que for o mais parecido) e veja seu nível de *Habilidade Especial*. Isto lhe dará o seu salário mensal. **Multiplique este total por 1D6/3 para determinar há quantos meses que você já está empregado, e então você terá a quantidade total de dinheiro com a qual o seu personagem começa.**

Você pode escolher a forma exata de como você ganha seu dinheiro. As categorias são deliberadamente vagas, para permitir que você interprete seu personagem. Talvez como um Solo de "nível 7" você não deseje trabalhar para uma Corporação; nenhum problema. O que existe na tabela é apenas uma descrição geral de onde você se encaixa na hierarquia dos Solos. Por tudo que sabemos, você trabalha em uma equipe de resgate da *Anistia Internacional*.

Só mais uma coisa. Jogue mais 1D6. Se o resultado for maior do que 4, você está desempregado.

Parabéns. Aposto que você agora já está disposto a comer *aquele* Kibble.

Capacidade de Carga

Na maioria dos casos, a carga não é um problema muito grande para um personagem *Cyberpunk* — você guardará a maior parte do seu equipamento em seu carro ou em seu apartamento. Um personagem *Cyberpunk* pode carregar um peso em quilos igual ao número de pontos gastos com seu *Tipo Corporal*, multiplicado por 10 (TCO x 10). Você também pode erguer, se fizer um esforço extremo, 40 vezes o seu TCO.

Exemplo: Eu gastei 6 pontos para obter um Tipo Corporal Médio. Posso carregar 60 quilos, e erguer, com muito esforço, 240 quilos.

Ao invés de fazer uma lista com os pesos exatos de tudo que você pode carregar, encontramos um sistema de classificação mais simples. Os grupos de pesos a seguir são mais úteis para o Mestre, que tem de determinar quanto um personagem é capaz de carregar.

0,5 kg. ou menos.

1 caixa de munição, telefone celular, estéreo pessoal, computador de bolso, cibermodem, cabos de interface, TV de bolso, câmera digital, gravador pequeno, lanterna, binóculos, canivete suiço, muda de roupa, faca de combate, navalha automática, óculos espelhados, pistola leve, mochila de nylon, capacete de kevlar.

1 kg. ou menos

Arma de Mão média ou pesada, saco de dormir, reprodutor de rádio/chips, câmera de vídeo, conjunto de ferramentas, equipamento médico, computador laptop, colete/camiseta blindada.

3 kg.

Submetralhadora, pistola muito pesada, guitarra elétrica, sintetizador de bateria, cama inflável, fuzil de assalto leve ou médio, espingarda, jaqueta blindada, calças ou coletes revestidos de kevlar.

4 kg.

Sintetizador eletrônico, amplificador, rifle de assalto pesado.

"A única diferença entre a maioria das pessoas e nós Nômades, é que os Nômades têm carros melhores..."
— Nômade Santiago

"Eu vejo os caras andando por aí com estes imensos fuzis de assalto, pendurados sobre os ombros blindados. Idiotas. Isto é o mesmo que pôr um holograma de neon dizendo: "Ei, eu sou um Solo — Atire em mim".
— Morgan Blackhand

ARMAS

A primeira coisa que seu personagem Cyberpunk vai querer são algumas armas (as armas podem tirá-lo de uma situação ruim muito mais rápido do que um som estéreo de ótima qualidade). As armas no 0universo Cyberpunk dividem-se em sete tipos:

Pistolas (P): Qualquer tipo de arma de disparo simples (ou semi-automática) que pode ser disparada com precisão utilizando-se apenas uma das mãos.

Submetralhadoras (SM): Qualquer tipo de arma que pode ser disparada automaticamente ou semi-automaticamente, utilizando apenas munição de pistola.

Espingardas (ESP): Qualquer arma que dispare cartuchos, ou outras partículas pequenas ao invés de balas sólidas.

Fuzis (FUZ): Incluem-se neste caso os fuzis de assalto, as carabinas e os fuzis automáticos. Estas armas sempre usam munição para fuzis.

Armas Pesadas (ArPes): Incluem-se aqui os mísseis, as granadas, os canhões pesados etc.

Armas Brancas (ArBra): Incluem-se espadas, facas, adagas, armas de artes marciais, armas de haste, etc.

Armas Exóticas (ArEx): Arco, lasers, pistolas de dardos, armas de ar comprimido e armas de microondas. As verdadeiras armas de "ficção científica" do universo Cyberpunk.

Código de Armas

Cada arma é representada por certas características como o tipo, o dano que ela causa, o alcance, a precisão, a capacidade de ocultamento, disponibilidade e preço. Estes fatores estão registrados como um código de arma, que é uma descrição da arma, nesta ordem:

Nome • Tipo • Precisão • Ocultamento • Disponibilidade • Dano/Munição • Número de Disparos • Cadência de Tiro • Confiabilidade.

Por exemplo, uma arma com o código: Minami 10 • SM • 0 • J • E • 2D6+3/10mm • 40 • 20 • MB, seria uma Minami 10, Submetralhadora (SM) que pode ser escondida sob uma Jaqueta (J), com uma Disponibilidade Excelente (E), que dispara munição de 10mm, tem um pente com 40 tiros, pode disparar até 20 vezes por turno se estiver no modo automático, e tem uma Confiabilidade Muito Boa (MB). Veja a seguir uma descrição dos códigos de armas:

Precisão: Mede o quão boa a arma é. A precisão de uma arma varia entre -3 e +3; o 0 é o nível médio.

Ocultamento: Indica quão fácilmente elas podem ser escondidas até se tornarem necessárias (uma característica importante em armas de combate). Um pistoleiro inteligente não entraria num bar com o cano de uma espingarda aparecendo debaixo de seu casaco — certamente ele teria problemas. Ele também precisará ter "armas de reserva" para o caso de ser capturado ou desarmado.

Bolso, Perna da Calça, Mangas ..... (B)
Jaqueta, Casaco ou coldre de ombro . (J)
Sobretudo ..... (S)
Não pode ser escondida ..... (N)

Disponibilidade: Mede a dificuldade de se encontrar esta arma no mercado aberto.

Excelente ..... (E)
Pode ser achada praticamente em qualquer lugar.

Comum ..... (C)
Pode ser achada na maioria das lojas armas e caça e esporte ou nas Ruas.

Fraca ..... (F)
Em estabelecimentos especializados, mercado negro ou equipamento militar roubado.

Rara ..... (R)
Material roubado, único no gênero, pode ser altamente ilegal.

Dano/Munição: As armas são classificadas de acordo com a munição e o dano que ela causa (em número de dados a serem lançados).

Número de Disparos: Quantidade de projéteis contidos no pente ou magazine.

Cadência de Tiro: Quantos tiros a arma é capaz de disparar em um único turno de combate (3.2 segundos).

Confiabilidade: Mede o quanto sua arma é confiável em combate (a chance que ela tem de emperrar quando estiver no modo automático, etc.).

Muito Confiável ..... MC
Confiável C
Pouco Confiável ..... PC

LISTA DE ARMAS

Nome	Tipo	PA	Ocult.	Disp.	Dano/ Munição	#tiro	CdT	Conf	Alc.	$
Automáticas leves										
BudgetArms C-13	P	- 1	B	E	1D6(5mm)	8	2	C	50m	75
Dai Lung Cibermag 15	P	- 1	B	C	1D6+1(6mm)	10	2	PC	50m	50
Federated Arms X-22	P	0	B	E	1D6+1(6mm)	10	2	C	50m	150
Automáticas Médias										
Militech Arms Avenger	P	0	J	E	2D6+1(9mm)	10	2	MC	50m	250
Dai Lung Street Master	P	0	J	E	2D6+3 (10mm)	12	2	PC	50m	250
Federated Armas X-9mm	P	0	J	E	2D6+1(9mm)	12	2	C	50m	300
Automáticas Pesadas										
Budget Arms Auto 3	P	- 1	J	E	3d6(11mm)	8	2	PC	50m	350
Sternmeyer Type 35	P	0	J	C	3D6(11mm)	8	2	MC	50m	400
Automáticas Muito Pesadas										
Armalite 44	P	0	J	E	4D6+1 (12mm)	8	1	C	50m	450
Colt AMT Modelo 2000	P	0	J	C	4D6+1 (12mm)	8	1	MC	50m	500
Submetralhadoras Leves										
Uzi Miniauto 9	SM	+1	J	E	2D6+1(9mm)	30	35	MC	150m	475
H&K MP-2013	SM	+1	J	C	2D6+3 (10mm)	35	32	C	150m	450
Federated Arms Assalto Tecnológico II	SM	+1	J	C	1D6+1(6mm)	50	25	C	150m	400
Submetralhadoras Médias										
Arasaka Minami 10	SM	0	J	E	2D6+3 (10mm)	40	20	MC	200m	500
H&K MPK-9	SM	+1	J	C	2D6+1(9mm)	35	25	C	200m	520
Submetralhadoras Pesadas										
Sternmeyer SM 21	SM	-1	S	E	3D6(11mm)	30	15	MC	200m	500
H&K MPK-11	SM	0	S	C	4D6+1 (12mm)	30	20	C	200m	700
Ingram MAC 14	SM	- 2	S	E	4D6+1 (12mm)	20	10	C	200m	650
Fuzis de Assalto										
Militech Ronin Assalto Leve	FUZ	+1	N	C	5D6(5,56)	35	30	MC	400m	450
AKR-20 Assalto Médio	FUZ	0	N	C	5D6(5,56)	30	30	C	400m	500
FN-RAL Fuzil de Assalto Pesado	FUZ	- 1	N	C	6D6+2(7,62)	30	30	MC	400m	600
Kalishnikov A-80 Fuzil Pesado	FUZ	- 1	N	E	6D6+2(7,62)	35	25	C	400m	550
Espingardas										
Arasaka Assalto Rápido 12	ESP	- 1	N	C	4D6(00)	20	10	C	50m	900
Sternmeyer Stakeout 10	ESP	- 2	N	R	4D6(00)	10	2	C	50m	450
Armas Pesadas										
Barrett-Arasaka Leve 20mm	ArPes	0	N	R	4D10Ap (20/9mm)	10	1	MC	450m	2000
Scorpion 16 lança mísseis	ArPes	- 1	N	R	7D10	1	1	MC	1Km	3000
Militech Arms RPG-A	ArPes	- 2	N	R	6D10	1	1	MC	750m	1500
Granada	ArPes	0	B	F	Varia Por Tipo	1	1	MC	Arremesso	30
C-6 Explosivo Plástico	ArPes	0	B	F	8D10 por kg	1	1	MC	NA	100/ kg
Mina (todos os tipos)	ArPes	0	J	F	4D10	1	1	MC	NA	350
K-A F-253 Lança-chamas	ArPes	- 2	N	R	2D10+	10	1	C	50m	1500

Chave: **Ocult.=Ocultamento:** B=Bolso, J=Jaqueta, S=Sobretudo, N=Não pode ser escondido. **Disp.=Disponibilidade:** E=Excelente (pode ser achado em qualquer lugar), C= Comum (lojas especializadas de armas e esportes), F=Fraco (equipamento militar roubado, mercado negro), R=Raro (única do gênero, material militar especial, altamente ilegal). **Dano/Munição:** a maioria das armas de 2000 são medidas em milímetros. **# tiros** (num pente padrão). **CdT= Cadência deTiro** por turno. **Alc.=Alcance** máximo da arma. **$ = Preço**.

ARMAS BLINDAGENS EQUIPAMENTOS

Nome	Tipo	PA	Oculto	Disp.	Dano/ Munição	#tiro	CdT	Conf	Alc.	$
Exóticas										
Tectrônica 15 microondas	P	0	J	F	1D6*	10	2	MC	20m	400
Militech Elect. Canhão Laser	FUZ	0	N	R	1- 5D6	10	2	PC	200m	8000
Avante P-1135 Pistola de Agulhas	P	0	B	F	Drogas	15	2	C	40m	200
Enertex AKM seringas	P	- 2	J	C	Drogas	50	1	MC	10m	15
Nelspot "Wombat"	P	- 1	J	C	Drogas	20	2	MQ	40m	200
Militech Eletronics Taser	P	- 1	J	C	Atordoamento	10	1	C	10m	60
EgleTech "Tomcat" Arco composto	ArEX	0	N	C	4D6	12	1	MC	150m	150
EgleTech "Stryker" besta	ArEX	- 1	N	C	3D6+3	12	1	MC	50m	220
Armas Brancas										
Nota: A maioria das Armas Brancas está disponível no mercado aberto e tem um CdT de 1, uma Precisão de 0, e não pode ser recarregada.										
Kendachi Monoknife	ArBra	+1	B	F	2D6	-	-	MC	1m	200
Kendachi Monokatana	ArBra	+1	N	R	4D6	-	-	MC	1m	600
SPM-1 Battle Glove™	ArBra	- 2	N	F	3D6/2D6	-	-	MC	1m	900

*Veja Página 98 para dano de microondas.

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

Nota: Todas as armas de 2020 se utilizam de munição sem cápsula, e são feitas com fibras de carbono composto.

CÓDIGO DAS ARMAS = Tipo, Precisão, Ocultamento, Disponibilidade, Dano/Munição, # tiros, Cadência(CdT), Confiabilidade.

Automáticas Leves

Budget Arms C-13

P, -1, B, E,1D6(5mm), 8, 2, C.

Uma pistola automática leve usada como arma de apoio ou segunda arma, ou como "arma de mulher".

Dai Lung Cybermag 15

P, -1, B, C, 1D6+1(6mm), 10, 2 PC.

Arma barata pirateada em Hong Kong, normalmente usada por Boosters e pela escória das ruas.

Federated Arms X-22

P, 0, J, E, 1D6+1(6mm), 10, 2, C.

A pistola de plástico comum "polímero de um tiro só". Disponível em várias cores.

Automáticas Médias

Militech Arms Avenger

P, 0, J, E, 2D6+1(9mm), 10, 2, MC.

Uma automática de boa qualidade com um bom alcance e precisão. Uma arma para profissionais.

Dai Lung Street Master

P, 0, J, E, 2D6+3(10mm), 12, 2 PC.

Outra arma barata da Dai Lung, feita para as ruas.

Federeted Arms X-9mm

P, 0, J, E, 2D6+1(9mm), 12, 2 C.

Uma robusta arma para Solos, lavada à cintura; foi usada como arma padrão dos militares dos E.U.A. e C.E.E.

Automáticas Pesadas

Budget Arms Auto 3

P, -1, J, E, 3D6(11mm), 8, 2, PC.

É barata. É poderosa. Explode algumas vezes. O que mais você quer?

Sternmeyer Type 35

P, 0, J, C, 3D6(11mm), 8, 2, MC.

Resistente, confiável, com excelente poder de deter os outros. Outro ótimo produto da C.E.E., produzido na Alemanha Unificada.

Automáticas Muito Pesadas

Armalite 44

P, 0, J, E 4D6+1(12mm), 8, 1, C.

Desenvolvida como uma alternativa para as provas de seleção de armamento do Exército dos Estados Unidos de 1988. Um competidor de peso.

Colt AMT Modelo 2000

P, 0, J, C, 4D6+1(12mm), 8, 1, MC.

A atual arma padrão do Exército dos E.U.A., a M-2000 teve muita utilidade nas guerras da América Central.

Submetralhadoras Leves

Uzi Miniauto 9

SM, +1, J, E, 2D6+1(9mm), 30, 35, MC.

O modelo de Uzi para o século 21. É totalmente de plástico, com pente elétrico rotatório e gatilho ajustável. A arma escolhida por muitos Solos que trabalham como segurança.

H&K MP-2013

SM, +1, J, C, 2D6+3(10mm), 35, 32, C.

Versão atualizada da clássica Heckler & Koch's MP-5K, com componentes de plástico e silenciador embutido.

Federated Arms Tech Assault II

SM, +1, J, C, 1D6+1(6mm), 50, 25, C.

Uma versão atualizada da respeitada Tech Assault I, com um pente maior, tiro automático melhorado, e não emperra. De verdade.

Submetralhadoras Médias

Arasaka Minami 10

SM, 0, J, E, 2D6+3(10mm), 40, 20, MC.

A arma padrão da Arasaka Security encontrada em qualquer lugar. Uma arma boa e de fácil acesso.

H&K MPK-9

SM, +1, J, C, 2D6+1(9mm), 35, 25, C.

Uma submetralhadora leve de material composto e mira integral. Utilizada por muitos Solos Europeus.

Submetralhadoras Pesadas.

Sternmeyer SMG 21

SM, -1, S, E, 3D6(11mm), 30, 15, MC.

O melhor material da Sternmeyer na sua linha anti-terorismo, com alto índice de utilização pela C-SWAT e Psico-esquadrão (Psycho Squads).

H&K MPK-11

SM, 0, S, C, 4D6+1(12mm), 30, 20, C.

Possivelmente a arma existente mais utilizada pelos Solos, a MPK-11 pode ser modificada para quatro projetos diferentes, incluindo SM comum, carabina de assalto, dispositivo lança granadas e configuração "Bullpup"*.
*Nota: Bullpup — configuração de alguns fuzis de assalto ou submetralhadoras modernas nas quais o *mecanismo da culatra se localiza dentro da coronha*, tornando assim a arma mais compacta.

Ingram Mac 14
SM, -2, S, E, 4D6+1(12mm), 20, 10, C.
Atualização da MAC-10, com corpo composto e magazine cilíndrico.

Fuzis de Assalto

Militech Ronin Assalto Leve
FUZ, +1, N, C, 5D6(5.56), 35, 30 MC.
Uma versão atualizada da M -16B, leve e polivalente.

AKR-20 Assalto Médio
FUZ, 0, N, C, 5D6(5.56), 30, 30, C.
Uma versão atualizada de plástico e fibra de carbono da AKM, distribuída pelos remanescentes do Bloco Soviético.

FN-RAL Fuzil de Assalto Pesado
FUZ, -1, N, C, 6D6+2(7.62), 30, 30, MC.
A arma de assalto oficial da OTAN para uso no campo de batalha. Projeto do tipo Bullpup, coronha rebatível.

Kalishnikov A-80 Fuzil de Assalto Pesado
FUZ, -1, N, E, 6D6+2(7.62), 35, 25, C.
Outra arma soviética recauchutada, com mira melhorada e compostos mais leves.

Espingardas

Arasaka Assalto Rápido 12
ESP, -1, N, C, 4D6(00), 20, 10 C.
Uma espingarda automática poderosíssima, com poder de fogo letal. Usada pela Arasaka no mundo inteiro. Outra boa razão para evitar os Garotos de Preto.

Sternmeyer Stakeout 10
ESP, -2, N, R, 4D6(00), 10, 2, C.
Espingarda leve, útil para tocaia, usada pelos departamentos de polícia.

Armas Pesadas

Barrett-Arasaka Leve 20mm
ArPes, 0, N, R, 4D10(20/9mm), 10, 1, MC.
A arma favorita dos caçadores de ciberpsicóticos. Com quase 2 metros de comprimento este "canhão" dispara cápsulas de urânio ocas a uma velocidade supersônica. Sua munição perfurante danifica a armadura 2 pontos por disparo.

Scorpion 16 Lança Mísseis
ArPes, -1, N, R, 7D10, 1, 1, MC.
A terceira geração do lança mísseis Stinger, esta arma de ombro dispara um míssil.

Militech Lança Morteiro
ArPes, -2, N, R, 6D10, 1, 1, MC.
Lança morteiros autopropelidos e se monta sobre o ombro. Altamente usado nos conflitos da América Central sob o nome de *RPG-A*.

Granada
ArPes, 0, B, F, Varia, 1, 1, MC.
Tipos de granadas incluem: fragmentação (7D6), incendiárias (4D6 durante 3 turnos), atordoadoras (-5 contra atordoamento), cegantes (cegueira durante 4 turnos), sônicas (surdez durante 4 turnos), gás (veja capítulo 7, *Tabela de Gás*).

Lança Morteiros
ArPes, 0, S/N, R, Varia, 1, 1,C.
Pode ser acoplado (sob o cano) de qualquer fuzil de assalto, ou carregado manualmente. Alcance 225m, Preço 150ed. **NÃO** compatível com Militech RPG-A.

Explosivo Plástico C-6 "Flatfire"
ArPes, 0, B, F, 8D10 por kg, 1, 1, MC.
Blocos cinzas de plástico, podem ser detonados com temporizadores, cabo detonador ou um sinal.

Minas (todos os tipos)
ArPes, 0, J, F, 4D10, 1, 1, MC.
Podem ser detonadas com temporizadores, cabo detonador, um sinal ou detector de movimento.

Lança-chamas Kenshiri Adachi F-253
ArPes, -2, N, R, 2D10, 10, 1, C.
Pulverizador de Napalm líquido. Carregado nas costas, muito volumoso. Causa dano extra além do dano inicial. (Veja capítulo 7, página 110).

Exóticas

Techtrônica 15 Microondas.
P, 0, J, F, 1D6, 10, 2, MB.
Projetor de microondas do tamanho de uma lanterna. Veja o capítulo 7, página 108 para detalhes.

Canhão Laser Militech Eletronics
FUZ, 0, N, R, 1-5D6, 10, 2, PC.
Canhão laser pouco comum. Veja capítulo 7, página 108, para detalhes.

Pistola de Agulhas Avante P-1135
P, 0, B, F, Drogas, 15, 2, C.
Leve, plástica, de ar comprimido. Pode ser revestida com drogas, veneno, etc. Veja capítulo 7, página 107, para detalhes.

Seringas Enertex AKM
P, -2, J, C, Drogas, 50, 1 MC.
Uma seringa. Sim, uma seringa. Veja capítulo 7, página 108, antes de começar a rir.

Pistola de Ar Nelspot "Wombat"
P, -1, J, C, Drogas, 20, 2, PC.
A arma de Paintball do inferno. Pode disparar ácido, tinta, drogas, veneno. Veja capítulo 7, pág 107.

Taser Militech Electronics
P, -1, J, C, Atordoamento, 10, 1, C.
Zap. Mais ou menos do tamanho de uma pequena lanterna. Veja capítulo 7, página 108, para mais detalhes.
* Taser: pequeno aparelho com a forma de uma pistola que dispara raios elétricos que incapacitam uma pessoa temporariamente.

Arco Composto EagleTech "Tomcat"
ArEx, 0, N, C, 4D6, 12, 1, MC.
Arco composto girobalanceado e estabilizado. Silencioso e mortal.

Besta EagleTech "Stryker"
ArEx, -1, N, C, 3D6+3, 12, 1, MC.
Besta bimetálica e plástica. Silenciosa, mortal, e você geralmente consegue recuperar sua munição.

Armas Brancas

Monoknife ® Kendashi
ArBra, +1, B, F, 2D6, NA, 1, MC.
Monolâmina de cristal, incrivelmente afiada. No estilo "tanto" do Japão. Também disponível numa forma naginata por 100 ed. extras.

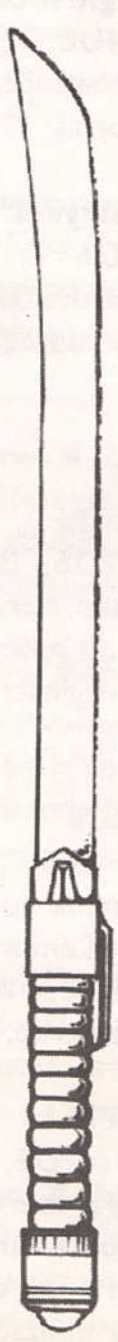
MonoKatana Kendachi ™
ArBra, +1, N, R, 4D6, NA, 1, MC.
Versão da monolâmina com o comprimento de uma espada. Lembra uma Katana de alta tecnologia com uma lâmina esbranquiçada , quase transparente.

Battle Glove™ SPM-1
ArBra, -2, N, F, 3D6/2D6, NA, 1, MC.
É uma manopla larga, cobre as mãos e o antebraço. Causa 3D6 de dano por contusão, 2D6 de dano por soco, e tem três espaços que podem ser utilizados para guardar qualquer opção de ciberbraço.

ARMAS BRANCAS

Nome	Tipo	Precisão	Oculto.	Dispo.	Dano	#tiro	CdT	Conf.	Alcance	Custo
Porrete	ArBra	0	S	C	1D6	N	N	N	1m	nada
Faca	ArBra	0	B	C	1D6	N	N	N	1m	1-20
Espada	ArBra	0	N	C	2D6+2	N	N	N	1m	20-200
Machado	ArBra	-1	N	C	2D6+3	N	N	N	1m	20
Nuchaku/ Tonfa	ArBra	0	S	C	3D6	N	N	N	1m	15
Naginata	ArBra	0	N	F	3D6	N	N	N	2m	100
Shiriken	ArBra	0	B	C	1D6/3	N	N	N	Arremesso	2-3
Navalha	ArBra	0	B	C	1D6/2	N	N	N	1m	15
Soco Inglês	ArBra	0	B	C	1D6+2	N	N	N	1m	10
Marreta	ArBra	-1	N	C	4D6	N	N	N	1m	20
Motoserra	ArBra	-3	N	C	4D6	N	N	N	2m	80

Kendachi MonoKatana ®
ArBra, +1, N, R, 4D6, N, 1, MC.



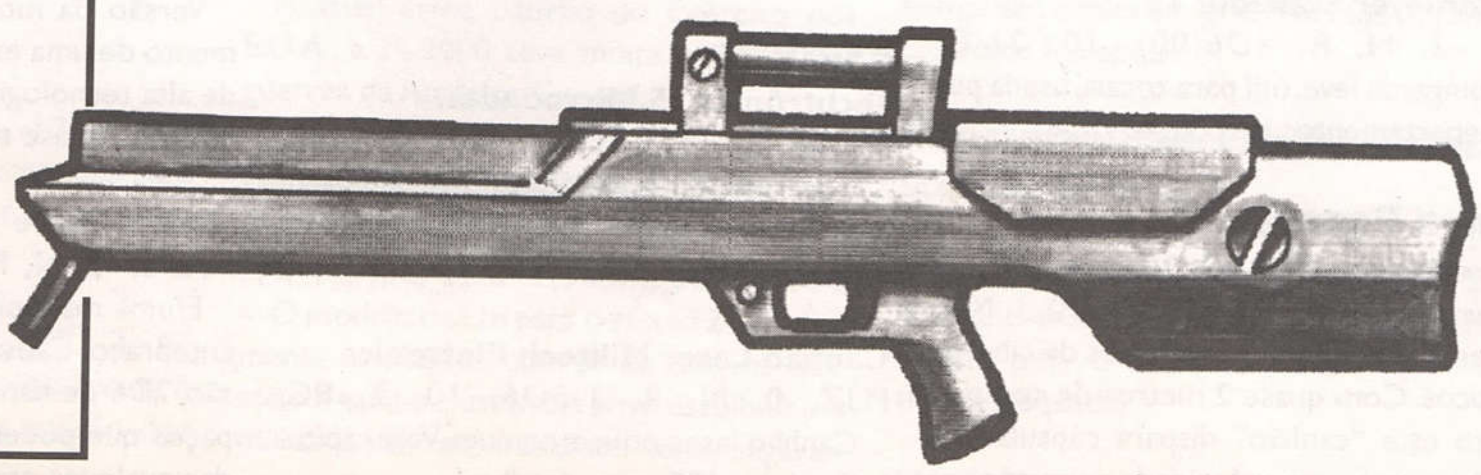
MUNIÇÕES e OPÇÕES

MUNIÇÃO†	PREÇO
Pistola Leve, SM leve (caixa com 100)†	15
Automática Média, SM (caixa com 50)	15
Pistola Pesada, SM Pesada (caixa com 50)	18
Pistola Muito Pesada (caixa com 50)	20
Fuzil de assalto (caixa com 100)	40
Espingarda (caixa com 12)	15
Bala de canhão 20mm (1)	25
Flecha (12)	24
Virote (12)	30
Carga para arma de ar comprimido (100)*	6
Carga para Pistola de Agulhas (50)	25
Refil para lança-chamas	50
Recarga para Micro míssil (4 em cada)	100

Opções

Silenciador	100
Coldre (todos os tipos)	20
Apoio de ombro para arma	5

† Balas Perfurante de Armadura 3x o preço. Balas com cartucho de latão para armas antigas= 2x o preço.
*Drogas, Ácido, 5x o preço.



Fabrica De Armes M-2012 †
FUZ, 2, N, F, 6D6+2 (7.62), 30, 4, MC (1400ed)
† descrito no livro SOLO OF FORTUNE, págs. 38 - 41

FN-RAL Fuzil de Assalto Pesado
FUZ, -1, N, C, 6D6+2 (7.62), 30, 30, MC

Arasaka Assalto Rápido 12
SM, -1, N, C, 4D6(00), 20, 10, C

Militech Ronin Fuzil de Assalto Leve
FUZ, +1, N, C, 5D6(5.56), 35, 30, MC

"Vamos encarar os fatos, de todo o hardware que existe por aí, a maioria faz a mesma coisa — atira um pedaço de chumbo através do corpo de alguém em velocidade supersônica. Molduras de plástico e munições sem cápsula são simplesmente vitória garantida ..."
—Morgan Blackhand
O Guia dos Brutos

As Velhas Armas Nunca Morrem

No fim dos anos 90 ainda existiam modelos da venerável Beretta e Webley à venda, (particularmente em lojas de penhores e no mercado negro). O mesmo pode se assumir para as armas do século XX no século XXI — um grande número de armas "obsoletas" podem ser encontradas por um preço razoável em qualquer loja de penhor. Os preços são geralmente a metade do preço de uma arma nova equivalente, apesar do preço final estar a cargo do mestre.

S&W Magnum de Combate
P, 1, J, C, 2D6+3(.357), 6, 2, MC.
Criada para ser utilizada pela patrulha de fronteira dos E.U.A., a Magnum de Combate é uma escolha popular entre os oficiais de polícia. Sua "pequena estrutura" e confiabilidade torna-a um êxito de vendas.

Llama Commanche
P, 0, J, C, 4D6(.44), 6, 1, C.
Um excelente revólver .44, usado para defesa pessoal e trabalho policial. Seu cano longo faz com que ela seja difícil de se ocultar.

Colt 45 "Peace Maker"
P, 0, J, R, 2D6+2(.45), 6, 1, MC.
A arma "que conquistou o Oeste" a .45 foi a arma de coldre mais comum nos E.U.A. durante o século XIX. Uma arma de ação simples, e deve ser engatilhada antes de ser disparada, apesar de alguns modelos posteriores possuírem um cão mais achatado, permitindo que a arma fosse disparada apenas "alisando" o cão.

Colt .38 Detetive
P, 1, J, C, 1D6+2(.38), 6, 1, MC.
A arma policial mais comum durante muitos anos, o Colt .38 tem muitas variantes, inclusive uma versão menor, que é uma "Sugestão do Chefe". Devido a sua alta confiabilidade, ainda existem muitas destas armas em circulação.

C.O.P..357 Derringer
P, 0, B, C, 2D6+3(.357), 4, 2, MC.
Criada como arma de apoio, pode ser facilmente ocultada, utilizada por agentes de manutenção da lei; a COP utiliza uma única peça giratória para permitir o disparo.

UZI
SM, 2, J, C, 2D6+1(9mm), 30, 20 MC.
Desenvolvida pelos israelenses como uma arma confiável para exportação; a UZI é utilizada por todo o mundo, por forças de segurança, pelo serviço secreto dos E.U.A., pela polícia, e (infelizmente) pelos terroristas e traficantes de drogas.

VZ61 Skorpion
SM, 2, J, F, 1D6(.25), 20, 25, MC.
A arma de coldre padrão do bloco soviético, a Skorpion é a menor SM militar do mundo. O pequeno tamanho de sua munição lhe confere uma excelente capacidade de controle. É fácil de se acoplar um silenciador e pode ser carregada num coldre de ombro.

Ingram MAC 10
SM, -1, J, C, 2D6+2(.45), 30, 5, PC.
Uma SM muito pequena utilizada por unidades secretas e terroristas. Fácil de se acoplar um silenciador. Contudo, o grande tamanho de sua munição torna muito difícil de ser controlada, quando em modo automático.

H&K MP5 & MP5K
SM, 1, S, C, 2D6+1(9mm), 30, 20, C.
Dois exemplos da família H&K de SM intercambiáveis, ambas compartilham similaridades de peças e projeto. A MP5K é uma versão muito pequena da MP55D3, que tem um silenciador embutido.

Thompson M1
SM, 2, N, C, 2D6+2(.45), 30, 20, MC.
A SM padrão dos E.U.A. durante a segunda guerra, a Thompson é robusta, confiável, e fácil de manejar. A versão M1928, famosa por causa dos gangsters era menos confiável (PC), porém, podia carregar um tambor de 50 cargas.

Bushmaster
SM, 0, C, R, 4D6(5.56), 30, 20, C.
Uma submetralhadora com configuração Bullpup para ser disparada com uma só mão. A Bushmaster usa o pente da M-16A1, fazendo com que ela esteja tecnicamente mais próxima de um fuzil de assalto do que de uma submetralhadora.

FN-FAL
FUZ, 0, N, E, 6D6+2(7.56), 20, 21, MC.
O fuzil padrão da OTAN. Uma arma de assalto extremamente letal, durável e de fácil manuseio.

AK 47,AKM,AKMS
FUZ, 0, N, E, 5D6(7.56), 30, 20, MC.
Fuzil militar soviético padrão, exportado mundialmente, particularmente para estados clientes dos soviéticos. Confiável, robusta, porém um pouco difícil de se manusear, a AK-47 é provavelmente a arma de seu tipo mais conhecida mundialmente.

M-16A & M-16A2
FUZ, 2, N, C, 4D6(5.56), 30, 25, PC.
O fuzil militar padrão dos E.U.A. desde os anos 60, a M-16 tem uma alta precisão e uma cadência de tiro assustadora. Um sistema interno acoplado de efeito "empurrão" compensa o pouco peso da munição de 5.56. As versões mais antigas da M -16 eram problemáticas ao extremo, com uma precisão de 1, não 2. A AR-15 e a AR-180 são modelos civis utilizadas pela polícia e defesa pessoal.

Styer Aug
FUZ, 2, N, C, 4D6(5.56), 30, 20, MC.
Um fuzil de configuração Bullpup utilizando-se de plásticos de alta tecnologia e alumínio, a AUG é a onda do futuro. A mira é acoplada, dando-lhe grande precisão, enquanto que sua construção de plástico emborrachado lhe confere força e confiabilidade.

Winchester M70
FUZ, 3, N, C, 5D6+1(30-06), 5, 1, MC
Um fuzil de caça básico com mira, usado para caçar veados.

CAWS
ESP, 0, N, R, 4D6(00), 10, 10, C.
Arma de assalto de curta distância, projetada para uso domiciliar, ou repressão de multidões. Mira embutida, tornando-a muito precisa para o seu tipo.

Armadura

Esta é a próxima aquisição mais importante para o punk bem equipado. A maioria das armaduras nos anos 2000 são feitas de laminados de epoxi, com malhas plásticas tecidas e inserções de finas placas de metal ou cerâmica. Elas são muito leves, porém normalmente volumosas, cada uma tem um **Valor de Carga (VC)** que é subtraído dos REF do seu personagem, e um **Poder de Bloqueio (PB)**, que se refere a capacidade da armadura de deter o dano. O Poder de Bloqueio é subtraído do total de dano causado pelo tiro. As armaduras incluem:

Couro Grosso (Jaquetas ou Calças) PB=4
Boa para brigas de rua, deter facas, etc. Sem dúvida, um tiro de um .38 provavelmente lhe fará em pedacinhos.

Camiseta/Colete Blindado de Kevlar PB=10
Pode ser usada sem ser notada sob a maioria das roupas de rua. Deterá a maioria das balas de até uma .45 ACP.

Jaqueta Blindada de Kevlar PB=14 (leve), PB=18 (Méd), ou PB=20 (Pesada).
Proteção pessoal para aqueles que se preocupam com a moda, estas jaquetas leves de Kevlar têm uma cobertura de nylon que faz com que elas pareçam jaquetas normais.

Blindagem Corporal

Tipo de Blindagem	Proteção	PB*	VC†	Preço
Roupa, Couro‖	Braços, tronco, possivelmente pernas	0	0	Varia
Couro Grosso	Braços, tronco, possivelmente pernas	4	0	50
Camiseta/Colete Blindado de Kevlar ‡	Tronco	10	0	90
Capacete de aço	Cabeça	14	0	20
Jaqueta Blindada Leve ‡	Tronco, braços	14	0	150
Jaqueta Blindada Média ‡	Tronco, braços	18	+1	200
Colete Reforçado	Tronco	20	+1	200
Calça Reforçada	Pernas	20	+1	200
Capacete de Nylon	Cabeça	20	0	100
Jaqueta Blindada Pesada‡	Tronco, braços	20	+2	250
Vestimenta de Canhoneiro	Tronco	25	+3	250
Metal Gear ™	Todo o corpo	25	+2	600

O Poder de Bloqueio (PB) refere-se a habilidade da armadura de deter danos. *Balas Perfurantes de Armaduras: dividem o PB pela metade; ‡ Armas pontiagudas dividem o PB pela metade; †(VC) Valor de Carga devem ser adicionados e seu total subtraído do total de REF do personagem.

Capacete PB=14 (aço) ou PB=20 (nylon)

Proteção para a cabeça, padrão para a maioria dos militares. Alguns são feitos de aço, outros de Kevlar e plásticos de alto impacto. A maioria (90%) tem escudos faciais com metade do nível de PB do resto do capacete.

Colete/Calças Reforçados. PB=20

Proteção obrigatória para os soldados em combate; o colete reforçado foi criado para deter o fogo de armas pequenas, estilhaços de granadas, mas apenas diminuirá os impactos dos disparos de um fuzil de assalto.

Vestimenta de Canhoneiro. PB=25

Proteção pesada para posições estacionárias, como ninhos de metralhadoras, portas de helicópteros, etc.

Metal Gear™ PB=25

Amadura laminada de placas de epoxi. Robusta e desenhada em seções modulares, com capacete, coberturas para pernas e braços, tronco e escudo nas costas.

Equipamento Especial

Certo, então você não quer ter seu corpo totalmente metalizado? Sem problemas. Nós temos alguns aparelinhos que irão fazer com que você fique à altura de qualquer ciborgue.

Battle Gloves™ (900 ed)

Manoplas pesadas que cobrem toda a mão e antebraço, articuladas com músculos artificiais e componentes hidráulicos. Uma luva de combate causa 3D6 pontos de dano por esmagamento, 2D6 de dano por soco, e possui três espaços para guardar qualquer opção ou arma para ciberbraços, com exceção dos Arietes Hidráulicos.

Intelilentes (200 ed)

Você quer toda a vantagem de obter ciberópticos sem a perda de sua humanidade? As Intelilentes podem ser adaptadas com chips para simular os efeitos de até 4 opções de ciberópticos (cada opção custa o mesmo do que um opção ciberóptica menos 10%). As Intelilentes vêm com um plug para arma inteligente e cabos, permitindo que a opção de Extensão de Mira seja utilizada (+1 para ataques a distância).

Por exemplo: Razorjack decide comprar um par de Intelilentes. Ele escolhe um Termógrafo, uma Câmera Digital, uma Luz Baixa, e uma Extensão de Mira como opções. Seu preço total é 200 ed (seu preço básico) + 990 ed = 1190.

Armações Lineares (o preço varia).

Uma **Armação Linear** é um poderoso exoesqueleto que dá ao usuário uma tremenda força. Existem três níveis de Armações Lineares: *Sigma, Beta e Omega.*

Tipo	Força	Preço
(Sigma)	12	5000
(Beta)	14	7000
(Omega)	16	9000

Normalmente os exoesqueletos são usados como parte de um equipamento cibernético (veja Pondo o Cyber no Punk, pág. 92 para mais detalhes). Contudo, você pode colocar uma armação linear sem tê-la interconectado diretamente com seu sistema nervoso. Você pode simplesmente ligar-se na armação como se ela fosse uma moto ou um veículo cibernético, recebendo uma penalidade de -2 aos REF por fazê-lo.

Não é tão ruim, hein? Apenas certifique-se de que não os tirem de você, certo Chombatta?

"E daí que a armadura faz você ficar mais lento? Você ainda não pode correr mais que uma bala. Porém você pode detê-la no meio do caminho."

— Nômade Santiago

Lista de Equipamentos

Segue uma lista de itens úteis para qualquer Cyberpunk.

MODA †

Calças 20
Top 15
Jaqueta 35
Calçados 25
Jóias 10-100
Óculos espelhados 5-50
Lentes de Contato 100
Óculos 50

† Multiplique o Custo Básico pelo estilo:

Roupa Normal Elegante 1xcusto
Roupas Esportes 2xcusto
Roupas Formais 3xcusto
Alta Costura 4xcusto
Moda Urbana 2xcusto

FERRAMENTAS

Tecscanner 600
Maçarico 40
Kit de ferramentas 100
Ferramentas B & E 120
Kit de Ferramentas Eletrônicas 100
Óculos de Proteção 20
Lanterna 2
Bastão de Luz 1
Tinta luminosa ..... 40 / galão
Fita luminosa ..... 30 / m
Corda ..... 6 / m
Máscara de Pintor 30

ELETRÔNICOS PESSOAIS

Gerador de Holografia 500
Monitor de Vídeo ..... 1000 por m^3
Datachip 10
Logbússola* 50
Gravador Digital 300
Câmera Digital 150
Vídeo Câmera 800
Toca fitas Áudio/Vídeo 40
Fita de Vídeo 4
TV de bolso 80
Reprodutor de Chip Digital 150
Chip Digital de Música 20
Guitarra Elétrica 100-500
Teclado Eletrônico 200-900
Sintetizador de bateria 200-800
Amplificador 500-1000

SISTEMAS DE DADOS

Computador Laptop 900
Computador de Bolso 100
Cibermodem ..... Varia com o Projeto
Cibermodem Celular Varia com o Projeto
Cabos de Interface 20-30
Cabos de Baixa Impedância 60
Conjunto de Eletrodos 20
Teclado 100
Terminal 400

COMUNICAÇÕES

Comunicador Mastóide 100
Comunicador de Bolso 50
Telefone Celular 400
Mini Telefone Celular 800

PATRULHAMENTO

Óculos Binoculares 200
Binóculos 20
Óculos de Intensificação Luminosa ... 200
Óculos de Infravermelho 250
Lanterna de Infravermelho 50

ENTRETENIMENTO

Filme 10
Aluguel de Fita/Chip de Vídeo 4
Dança Cerebral 20
Concerto ao vivo/evento esportivo 50
Refeição Fast Food 5
Água de Fonte† 3
Refeição em um restaurante † 20

†Multiplique o nível do restaurante ou bar:

Médio 1xcusto
Bom 2xcusto
Excelente 3xcusto

SEGURANÇA

Fechadura ..... 20 por nível
Fechadura de Cartão ..... 100 por nível
Fechadura de Voz ..... 200 por nível
Grampos Telefônicos 200
Decifrador de Fechaduras de Cartão 500
Decodificador de Voz 1000
Scanner de Segurança 1500
Detector de veneno 1500
Transmissor de Interferências 500
Placa de leitura via scanner 500
Sensor de Movimento 40
Cartão de Passe 10
Aparelho de Rastreamento 1000
Botão Rastreador 50
Sensores Remotos 700
Algemas de Plástico 100
Fita Reforçada 5

MEDICAMENTOS

Grampeador Dérmico 1000
Spray para a Pele ..... 50 por lata
Cobertura para ferimentos .. varia com o tipo de droga
Tanque Criogênico 100000
Kit Médico 50
Kit Cirúrgico 400
Kit de Primeiros Socorros 10
Scanner Médico 300
Analisador de Drogas 75
Hipodérmica de Ar 100
Visita de um Clínico 200
Dia no Hospital 300
Dia na UTI 1000
Substituição de Membro Clonado ... 1500

EQUIPAMENTOS

Mochila de nylon 5
Saco de Dormir 25
Cama Inflável 25
Futon 90
Mobília de Madeira de Verdade ... 200 por peça
Mobília Sintética ..... 100 por peça
Apartamento Cubo 5000
Lâmpada 20
Robô de Limpeza 1000
Sistema de Ativação Vocal 100

VEÍCULOS

Lambreta 500
Motocicleta 1.500
Carro para a Cidade 2.000
Pequeno Subcompacto 6.000
Sedan Médio 10.000
Carro Esporte 20.000
Sedan de Luxo 40.000

Nota. 2x o custo para cibercontroles

ESTILO DE VIDA

Serviço de Telefonia Celular 100 por mês
Serviço de Telefonia Padrão ... 30 por mês
Chamada Telefônica Paga 0,50 por minuto
Utilização de Terminal de Dados 1 por minuto
Chip de Crédito ..... 20 por mês
Plano de Saúde ..... 1000 por mês
Contrato do Trauma Team ... 500 por mês
Ar ..... 5 por minuto
Passagem de Mag Lev .... 0,25 por estação
Taxi ..... 2 por km
AV-Taxi ..... 7 por km
TV a Cabo ..... 40 por mês

MANTIMENTOS

Kibble (mingau) ..... 50 por semana
Pré-cozidos genérico ..... 150 por semana
Pré-cozidos de qualidade 200 por semana
Comida fresca ..... 300 por semana

RESIDÊNCIA†

Caixão ..... 20 por noite
Quarto de Hotel ..... 100 por noite
Apartamento em Condomínio ..... 200 por quarto/por mês
Casa ..... 150 por quarto/por mês

† Multiplique custo básico de acordo com a localização

Zona de combate 1xcusto
Zona Moderada 2xcusto
Zona de Corporação 4xcusto
Zona Executiva 6xcusto

Utilidades ..... 100 por mês

Descrição dos Equipamentos

Moda

Os estilos de roupa de 2020 podem ser reduzidos a cinco manifestações básicas da moda:

Roupa Normal Elegante: A roupa padrão das ruas, confeccionada a partir de componentes modulares coloridos. Predominam os cintos, casacos, faixas e botas.

Roupa Esporte: É o equivalente a moda esportiva do século XXI. Roupas largas, com logotipos desportivos ou de Corporações.

Roupas Formais : Equivalente ao terno, cores austeras, prendedores de gravatas, sapatos de couro legítimo, etc. Lã e outros tecidos naturais são considerados adequados para os Corporativos promissores.

Alta Costura: Roupas sofisticadas e caras para as classes superiores. Com grife de costureiros como Miyake, Si-fui Yan e Anne Calvin.

Moda Urbana: Vídeojaquetas, tecidos que mudam de cor, roupa de camuflagem, couro, tachas, logotipos, jeans, calças de couro, botas. O mais selvagem e arrepiante em termos de cibermoda.

Ferramentas

Tecscanner: Um pequeno micro-computador de mão com vários conectores de entrada e saída e sondas. Os Tecscanners rodam programas de diagnose, identificam e examinam componentes com defeito, e mostram esquemas internos em uma pequena tela.

Maçarico: O tipo comum de oxiacetileno. Segura-se com uma só mão, e tem 30 cm de altura. Os modelos mais poderosos estão disponíveis, inclusive lanças de termite custando entre 5 e 15 vezes o seu preço habitual.

Kit de Ferramentas: Um kit de ferramentas diversas para reparar objetos mecânicos; geralmente vêm numa valise de 10 x 40 x 5 cm.

Kit de Ferramentas Eletrônicas: veja acima.

Óculos de Proteção: Proteção para os olhos para quando se estiver soldando, trabalhando com metais, ou fazendo misturas químicas, etc.

Lanterna: Você sabe o que isto é. Seu alcance varia de 30-35 m. Pode-se comprar pequenas lanternas de bolso (1/4 do alcance), pela metade do preço normal.

Bastão de Luz: Composto químico luminoso num tubo de plástico de 15 cm. Sacuda ou quebre para ativar. Emite uma luz suave que dura 6 horas. Disponível nas cores verde, azul e vermelho.

Tinta Luminosa: Tinta fluorescente que lhe dá uma luz suave igual a do bastão de luz. Dura até 4 horas.

Fita Luminosa: O mesmo que tinta luminosa. Dura 6 horas, em grande variedade de tamanho.

Corda: Fibras sintéticas numa variedade de grossuras e pesos. Podem suportar até 400 kg de peso.

Máscara de Pintor: Uma máscara comum de pintor, cobre a boca e o nariz, com dois filtros substituíveis laterais (1ed por um pacote com 10). Boa para evitar a fumaça.

Eletrônicos Pessoais

Gerador de Holografia: Uma pequena caixa (aproximadamente 10 x 5 x 15 cm.) que projeta uma imagem holográfica a partir de um chip substituível. O gerador é compatível com chips da maioria das câmeras digitais. Pode ser conectado a um Gravador/Reprodutor digital.

Monitor de Vídeo: Monitor de tela plana que utiliza a tecnologia do cristal líquido. Não é mais grosso do que 2,5 cm, a maioria dos monitores de vídeo está incorporada às TVs, porém todos os tipos têm plugues de entrada para serem utilizados como monitores de leitura para outros produtos eletrônicos. Os maiores (7 x 33m) são utilizados como suportes publicitários. Monitores de Vídeo são comprados por metro quadrado.

Datachip: O meio de armazenamento do futuro para guardar informação digital. Normalmente envoltos em plástico, os chips têm a forma de botões, quadrados achatados e lascas triangulares. Todas as formas podem ser lidas por qualquer tipo de meio de gravação através do uso de plugues adaptadores.

Logbússola: Uma espécie de bússola inercial programável que mantém um registro de suas mudanças de direção a partir de um ponto e um ângulo estabelecido.

Gravador Digital: Aparelho de gravação de áudio que utiliza a tecnologia de datachips. A maioria tem o tamanho de dois livros de bolso empilhados. Alguns são menores do que um maço de cartas.

Câmera Digital: Os fotogramas são "digitalizados" e armazenados em um chip. Do tamanho de um pacote de cigarros.

Vídeo Câmera: Pode ser instalada num adaptador na cabeça, no ombro, ou segurada com as mãos, dependendo do tamanho. (Isto afeta o preço, tamanho da imagem gravada, tempo de gravação etc. O preço dado é para o modelo de ombro mais barato). O som e a imagem são geralmente gravados em uma fita que tem o tamanho de um maço de cartas ou menor, porém você pode conectá-la diretamente a um sistema de transmissão com um conjunto de cabos.

Toca Fitas Áudio/Vídeo: Este aparelho reproduz fitas de câmeras de vídeo, assim como muitas das antigas fitas de áudio.

Vídeo Cassete: Ver Vídeo Câmera.

Nota: O Vídeo Cassete de 2020 é um meio digital de alta densidade capaz de manipular imagens visuais ou sinais de áudio.

TV de bolso: Utiliza-se de um tela plana do tamanho de 12 x 12 x 2 cm. ou menor. Capta a maioria das estações de VHF e UHF.

Reprodutor de Chips Digital: Este aparelho reproduz chips digitais de áudio e de vídeo. Você deve conectá-lo a um monitor de vídeo para reproduzir as imagens de um chip digital.

Chip Digital de Música: De 1 a 6 LPs de música pop. (ou de qualquer outro estilo) comprimidos em plástico e semicondutores. Existem chips desse tipo que permitem leitura e gravação.

Guitarra Elétrica: Não mais a clássica figura da guitarra que se segura pelo cabo. Ela agora é mais leve, mais flexível em suas aplicações, e algumas vezes não tem nem uma forma reconhecível. Pode inclusive ter substituído as cordas e os trastos por uma série de teclas.

Teclado Eletrônico: Pouco mudou desde o presente, a não ser pelo tamanho e potência.

Sintetizador de Bateria: Equipamento comum para a música "New Wave". Um grupo de elementos de percussão e uma caixa de ritmos. Ela cabe em um par de valises e pode ser arranjada da forma que mais satisfizer o baterista.

Amplificador: Veja Teclado Eletrônico. (Para mais informações sobre instrumentos nos anos 2010-2020 veja o suplemento Rockerboy).

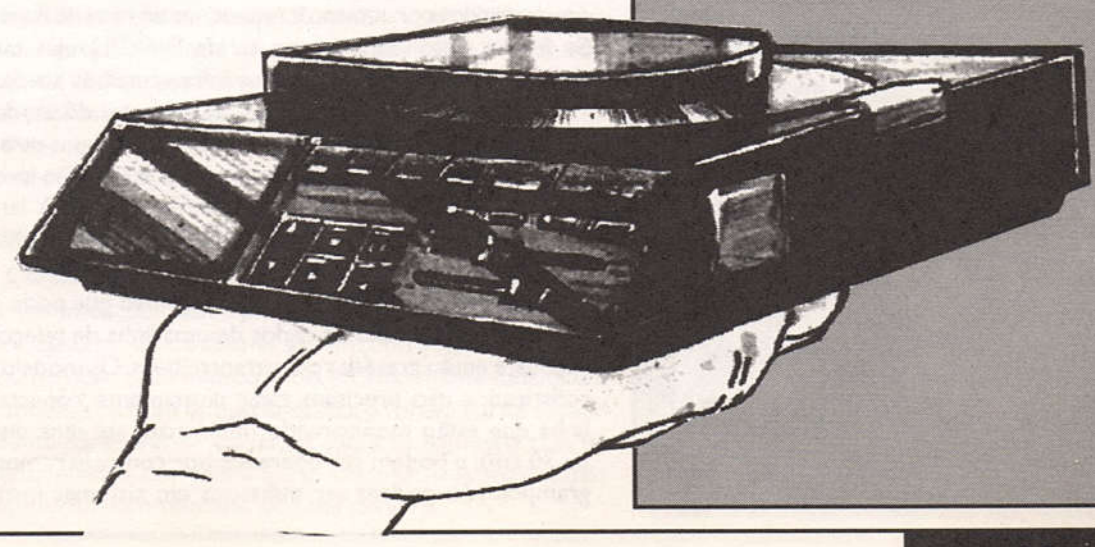
Sistemas de Dados

Computador Laptop: O tipo comum, portátil, com disco rígido interno, monitor de vídeo (removível), e slots para chips de dados/ programas. Estas unidades não têm os CPUs avançados e a memória disponível num sistema de computadores normal. Eles não podem ser usados para operações na Rede.

Computador de Bolso: A clássica calculadora progra-

"Claro você tem seu ciberwear. Você tem sua arma e sua armadura. Porém você tem de dormir em algum lugar. Você precisa comer algo alem de Kibble e bits. E não faz nenhum mal se ocasionalmente alugar um vídeo de ação ou uma Dança Cerebral."

— A Velha da Sacola



"Uau. Uma Hitachi-Zendaflex novinha em folha. Eu sempre quis uma destas, desde que eu era um punk. Foi uma coisa bem legal este cara morto ter me dado a dele! Fico muito agradecido , chombatta!"

— Ripperjack

mável (15 x 8 x 1 cm.) com teclado e slots para chips, com até 100 páginas de memória alfanumérica.

Cibermodem: Veja a seção Netrunning.

Cibermodem Celular: Veja Netrunning pág. 133

Cabos de Interface: Cabos comuns de conexão com plugues, usados para ligar uma máquina controlada ciberneticamente aos soquetes de interface de uma pessoa.

Cabos de Baixa Impedância: Cabos especiais de baixa resistência/interferência para melhorar a transferência de dados. Dão um bônus de +1 em qualquer tarefa de interface, como o controle de ciberveículos ou operações na Rede.

Conjunto de Eletrodos: Um dispositivo para a cabeça de baixa eficiência para " pegar uma carona" na Rede. -2 na perícia Interface.

Teclado: Pode ser conectado ao seu cibermodem ou outros a equipamentos eletrônicos.

Terminal: Uma estação de trabalho, incluindo teclado, monitor de vídeo, e conectores de entrada e saída. Um terminal pode ser usado para operações na Rede (tornando o Netrunner imune a maioria dos tipos de software negros), porém é muito, muito lento (-5 para a perícia Interface). Os usuários de terminais são comumente conhecidos como "tartarugas da Rede".

Comunicações

Comunicador Mastóide: Todos os comunicadores são rádio transceptores. Estes ficam colados ao maxilar e à têmpora; você emite o sinal via subvocalização e recebe através de vibrações silenciosas. O alcance é de 15 km.

Comunicador de Bolso: Um típico walkie-talkie. O alcance é de 15 km.

Telefone Celular: Comunicação em movimento em qualquer lugar dentro do alcance de uma rede de radiotelefonia. Custa 100 ed por mês.

Mini Telefone Celular: cabe num pacote de cigarros.

Patrulhamento

Binóculos: Isso mesmo.

Óculos Binoculares: Estes visores de alta tecnologia combinam o efeito de um binóculo com telêmetros laser, e algumas vezes lentes Infravermelhas. As versões mais caras têm uma câmera digital embutida.

Óculos de Intensificação Luminosa: O sistema destes óculos amplia a iluminação ambiental permitindo uma visão noturna graças a tecnologia "Starlite". Contudo, os óculos podem ser destruídos por aumentos repentinos no nível de iluminação. Se forem sintonizados (uma tarefa DIFÍCIL) eles também poderão detectar feixes de raios infravermelhos ativos.

Óculos de Infravermelho: Captam fontes difusas de infravermelho no ambiente. Normalmente usado com uma fonte ativa de infravermelho para conseguir uma iluminação invisível.

Lanterna de Infravermelho: Veja acima. A lanterna ultravioleta é similar; também é utilizável com o equipamento ciberóptico apropriado.

Grampos Telefônicos: Um dispositivo que pode captar vozes ou transmissão de dados de uma linha de telecomunicações, e então gravá-las ou retransmiti-las. Os modelos mais sofisticados não precisam estar diretamente conectados à linha que estão monitorando (funcionam até uma distância de 30 cm), e podem ser operados por controle remoto. Os grampos não podem ser utilizados em sistemas instalados ou atualizados após 2008 devido a instauração total das fibras ópticas.

Segurança

Fechadura/Fechadura de Cartão/Fechadura de Voz: Métodos de complexidade crescente de segurança de porta. A fechadura simples é uma trava mecânica e deve ser utilizada da mesma forma. As de cartão ou voz são eletrônicas (as de cartão utilizam cartões codificados magneticamente, e as de voz empregam tecnologia de reconhecimento vocal). Cada tipo de fechadura tem quatro níveis crescentes de complexidade, e um único sistema de segurança pode incorporar todos os 3 tipos de fechadura.

Tipo	Nível de Dificuldade
Baixa Segurança	Médio (15)
Segurança Média	Difícil (20)
Alta Segurança	Muito Difícil (25)
Segurança Máxima	Quase Impossível (30)

Decifrador de Fechaduras de Cartão: A sonda deste aparelho é inserida em uma fechadura de cartão ao invés do cartão normal. O decifrador opera adicionando +5 ao resultado de seu teste de Tecnologia Básica + Segurança Eletrônica + 1D10 contra a fechadura.

Decodificador de Voz: Um modulador vocal para penetrar em fechaduras de voz. Veja a descrição anterior.

Scanner de Segurança: Este aparelho procura por campos eletromagnéticos gerados pelos vários sistemas de alarme (75% de chance de localização). Um teste de TEC ou INT pode ser necessário para identificar o estilo do alarme encontrado.

Detector de Veneno: Pode ser ajustado para procurar um veneno específico no ar ou em líquidos. Caso contrário ele irá apenas alertá-lo sobre substâncias estranhas. 85% de precisão.

Transmissor de Interferências: Geralmente vem em duas ou tres malas grandes, porém podem chegar a preencher um furgão inteiro. Interfere nas transmissões eletromagnéticas em uma área de 300 m. (incluindo telefones celulares e parte do ciberequipamento).

Placa de Leitura via Scanner: Um instrumento de leitura de fechaduras que funcionam através de leitura da impressão da mão. Pode ser conectado a qualquer tipo de fechadura de cartão ou de voz para aumentar a segurança.

Sensor de Movimento: Um sistema de alarme típico. Cobre leituras sísmicas, sonar, Infravermelhos fixos ou redes de luz visível. Detecta movimentação numa área definida, com 95% de confiabilidade. O processador do sensor é do tamanho de um pacote de cigarros.

Cartão de Passe: O aparelho mais comum para destrancar fechaduras de cartão.

Aparelho de Rastreamento: Pode ser levado na mão ou numa valise para detectar/seguir botões rastreadores. O alcance é de 1,5 km.

Botão Rastreador: Podem ter o tamanho de uma caixa de fósforos a um alfinete. Usam radioatividade ou transmissão de rádio constante/pulsada, para indicar com precisão a posição do que ou quem ele está preso. Alguns podem ser ligados/desligados por controle remoto. Normalmente comprados em estojos de 6.

Algemas de Plástico: Exatamente o que está escrito. Provavelmente um pouco mais resistente (Dificuldade de rompê-las QUASE IMPOSSÍVEL) devido às novas ligas. Normalmente (50%) são abertas com uma espécie de fechadura de cartão.

Fita Reforçada: Excelente para controlar motins. Utilizável apenas uma vez, elas são tiras de plástico reforçadas que funcionam como algemas temporárias e atas de pernas (MUITO DIFÍCIL de rompê-las). Feitas com fibra de cerâmica para resistir ao corte, e garantia de ser a prova de fogo. Vêm em caixas com 12.

Medicamentos

Grampeador Dérmico: Fecha automaticamente ferimentos e os sutura com grampos de material orgânico comprimido, que se dissolve após certo tempo.

Spray para Pele: Um gel composto gelatinoso, em forma de spray, ideal para tratamento de abrasões graves. Antiséptico e esterilizado, é também permeável ao ar e se desfaz

em duas semanas.

Tanque Criogênico (ou Criotanque): Um avançado tanque de refrigeração, o criotanque irá esfriar um corpo a níveis de conservação, enquanto as máquinas de suporte vital mantém o fluxo de sangue e oxigênio. Criado para conservar um corpo moribundo num estado de estase relativa.

Kit Médico: A mala padrão do médico ou paramédico militar. Contém antídotos, ataduras, drogas, aplicações, remédios, e instrumentos para a realização de exames (sondas, sedativos, luz ocular, estetoscópio).

Kit Cirúrgico: Um kit completo de intrumentos cirúrgicos (bisturí, retratores, sondas, formão, pinças, etc.). e os compostos químicos ou equipamentos para manter e esterilizar o campo cirúrgico.

Kit de Primeiros Socorros: A caixa caseira comum de remédios. Tem bandagens, anti-sépticos, e analgésicos simples.

Cobertura para Ferimentos: Uma pequena almofada plástica contendo uma quantidade determinada de remédio. Esta cobertura é aplicada sobre a pele e o remédio é absorvido em pequenas doses. Veja a seção do Trauma Team para as drogas e seus preços.

Hipodérmica de Ar: A "Doutora McCoy" usa um rápido jato de ar comprimido para introduzir a droga líquida através da pele. Veja a seção do Trauma Team para drogas e seus preços.

Scanner Médico: Leituras de temperatura corporal, batimento cardíaco, pressão sangüínea, respiração, e nível de açúcar no sangue. Um pequeno banco de dados armazenado num chip adiciona +2 à sua perícia Diagnose.

Analisador de Drogas: Varia em tamanho desde um livro a uma pequena valise. Este aparelho funciona de uma maneira similar ao detector de subtâncias químicas. Ele determina a pureza de uma droga cuja a composição seja conhecida, ou identifica a estrutura molecular e os possíveis efeitos de uma substância desconhecida que seja similar a uma droga já programada em sua biblioteca.

Equipamentos

Mochila de Nylon: A mochila esportiva de carga do século XXI, com grande variedade de logotipos para serem escolhidos. Tamanho variável.

Saco de Dormir: Eles são mais leves, podendo suportar temperaturas de até - 73 C. Comprime-se a um pacote de 30 x 15 x 10 cm.

Cama Inflável: Auto-inflável, com um colchão altamente comprimido em um pacote. Dobrada, mede 15 x 5 x 10 cm.

Futon: Cama dobrável portátil com travesseiro, de origem japonesa.

Mobília de Madeira/Sintética: O que mais se pode dizer sobre o assunto?

Apartamentos Cubo: Módulo habitável de 3 x 3 x 2 m, onde todos os móveis e utensílios importantes estão ocultos em paredes e só aparecem quando necessários. Contém uma cama, armário, um fogão pequeno, um refrigerador, uma TV com centro de entretenimento digital, duas cadeiras, uma escrivaninha montável e uma mesa removível. Os componentes e os móveis podem ser facilmente transportados. Estes cubos geralmente são tão pequenos que se você estender toda a sua mobília de uma só vez, não haverá lugar para você ficar.

Lâmpadas: Emitem luz. Há uma infinidade de formas e cores.

Robô de Limpeza: Um pequeno aparelho de limpeza robótico pré-programado. Geralmente, é do tamanho de um aspirador portátil. Não é muito inteligente.

Sistema deAtivaçãoVocal: São controles ativados pela voz para luzes e outros utensílios.

Veículos.

Segue agora alguns dos veículos típicos do século XXI. Para modelos específicos veja *Veículos*, pág 180.

Lambreta: Esta é uma versão atualizada, movida a eletricidade, das antigas Riva e Vespa dos anos 90. Com uma velocidade máxima de 80 km/h, as lambretas têm 6 horas de autonomia para cada serviço de abastecimento rápido (demoram cerca de 5 minutos em qualquer estação de serviço de abastecimento).

Motocicleta: Versões atualizadas das motocicletas padrões. Na maioria dos projetos o piloto viaja reclinado e tem coberturas plásticas que o protege. Metade delas são movidas a eletricidade, com velocidade máxima de 105 km/h e cerca de 8 horas de autonomia para cada abastecimento rápido. Versões movidas CHOOH2 têm uma velocidade máxima de 240 km/h e um tanque de 15 litros.

Carro para a Cidade: Com um lugar (ou dois no aperto) e três rodas, são comuns nas zonas das Corporações. Com uma velocidade máxima de 65 km/h, e 4 horas de autonomia para cada abastecimento rápido. Carros para a Cidade também podem ser alugados (1,5 ed por km) em pontos convenientemente localizados, na maior parte das zonas Corporativas. Você usa seu cartão de crédito para locá-lo, dirige aonde quer, e larga o carro no ponto mais próximo.

Pequeno Subcompacto: Geralmente alimentado com metanol ou CHOOH2; estes veículos têm uma velocidade máxima de 145 km/h, um tanque de 40 litros e quatro lugares com conforto relativo.

Sedan Médio: Movido a metanol ou CHOOH2, estes veículos têm uma velocidade máxima de 145 km/h, um tanque de 55 litros e quatro lugares.

Carro Esporte: Quase todos movidos a CHOOH2 (os elétricos não conseguem velocidade). A velocidade máxima é de 340 km/h, com tanques de 40 litros e dois lugares.

Sedan de Luxo: Movidos a metanol ou CHOOH2 estes veículos têm velocidade máxima de 145 km/h, tanques de 75 litros e seis lugares.

Abastecimento Rápido: Recarrega rapidamente (5 minutos) a bateria dos veículos elétricos. Disponível na maioria dos postos de serviços a 20 ed por carga.

CHOOH2: Combustível sintético meta-álcool. Custa cerca de 1D6/3+1 ed por 4 litros (o custo varia enormemente de acordo com o fornecimento, demanda e atividades dos eco-terroristas).

Estilo de Vida

DataTerm™ : É um terminal de computador colocado na calçada, que dá acesso às notícias, ao tempo, aos mapas da cidade, a programação de eventos e outras informações úteis. Um Data Term™ também pode ser usado como ponto de conexão à Rede. Os terminais são montados em pilares de concreto e são quase indestrutíveis. Em teoria.

Chip de Crédito: Um "cartão de crédito", que você utiliza ao invés de levar dinheiro em uma carteira.

Ar: Exatamente o que está escrito. Nos E.U.A., Inglaterra, e algumas partes do Leste Europeu, a poluição diária é tão nociva que lhe obriga a ir a diversos "bares de ar", mercearias, vendedores de rua ou máquinas de vendas, para se comprar um ar decente.

Mantimentos

Kibble: Um nutriente produzido em série que satisfaz a maioria das necessidade de sustento, porém, se parece, cheira e tem gosto de comida para animais de estimação. Daí seu nome.

Pré-cozidos Genéricos: Uma refeição comum, como se vê nos jantares na TV; o pacote com a refeição pode ser refrigerado ou ir ao microondas dependendo do seu conteúdo. Muitos vêm com suas próprias chemtabs para aquecimento/congelamento. A comida não é inspiradora porém, é bem melhor que Kibble.

Pré-cozidos de Qualidade: Uma boa refeição de restaurante dentro de um pacote. A melhor qualidade de refeições pré-preparadas que você vai encontrar. Na falta de coisa melhor, vá a um restaurante ou cozinhe você mesmo (afinal, quem realmente sabe cozinhar atualmente?).

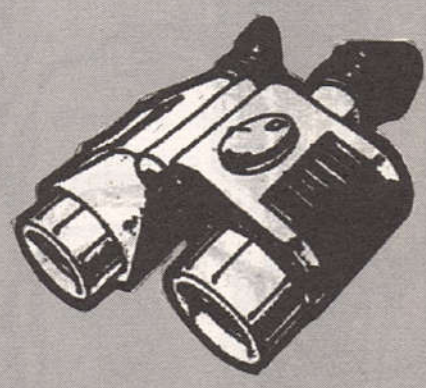
Fresca: Você já sabe o que é. Bem, pelo menos você já encontrou alguém que comeu isto.

Residência

Caixão: Um passo além dos sacos de dormir na rua. Uma acomodação que se parece muito com o que o nome sugere; estas caixas de dormir são encontradas em aeroportos ou pensões pelo mundo todo. Normalmente funcionam com moedas por um tempo limitado; o caixão lhe dá espaço suficiente para virar-se ou ler na cama. O banheiro tem de ser encontrado em outro lugar. Os modelos mais caros podem incluir um telefone ou uma mini TV.

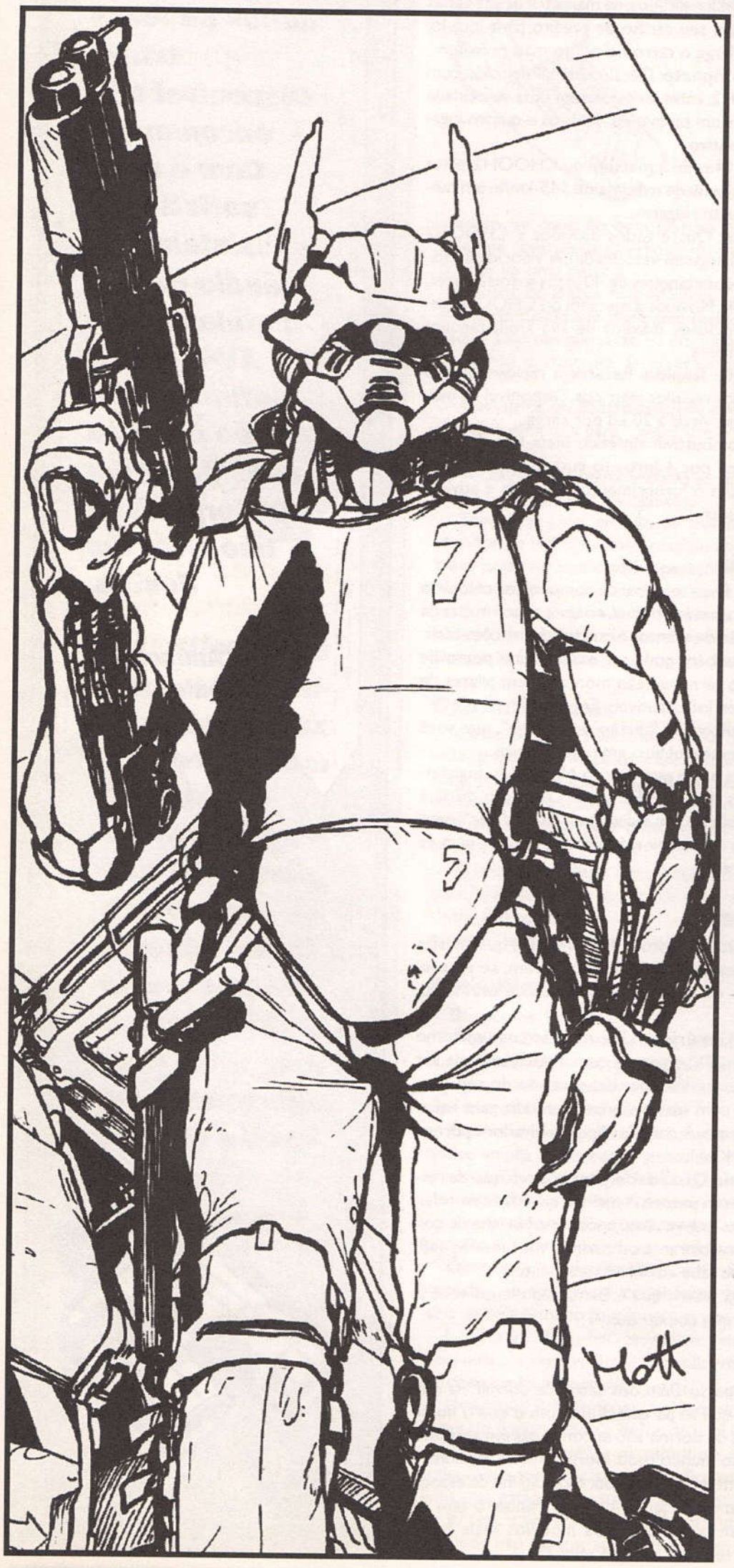
"O novo Aerodyne BMW-Infiniti. 7500 quilos de força bruta. Disponível sob encomenda. Com o mais sofisticado sistema de áudio jamais instalado num AV-7. BMW-Infiniti. Você não pode se considerar um Cyberpunk se não tiver um destes.

— Anúncio de Rádio, 2019.



EQUIPAMENTOS CIBERWEAR COMBATE

CAPÍTULO 6



PONDO O CYBER NO PUNK

Esqueça tudo o que você sabia sobre Ciborgues. Tudo.

Estamos nos anos 2000. Hoje, ser ciborgue é uma coisa fina. Seus implantes cibernéticos são projetados para um estilo de vida altamente móvel e aerodinâmico. Seja equipado com chips de dados implantados em seu sistema nervoso, para aumentar sua performance no jogo de tênis, ou miniarmas bioengendradas para proteção pessoal, o ciborgue dos anos 2000 é o que existe de mais avançado em termos de biotecnologia.

Ele porém, não é necessariamente um tanque ambulante. A cibertecnologia pode ser mais sutil do que isto — menos óbvia. Você tem de integrar seus novos equipamentos tecnológicos em um contexto não aparente. Você é, ao mesmo tempo, o predador e a presa, e quanto mais rápido você aprender a tornar a linha que separa as duas categorias menos definida, mais tempo sobreviverá.

E isto é o que importa. Sobrevivência.

Cibermoda

É considerado "in", ter algum tipo de alta tecnologia implantada em alguma parte de seu corpo. Se você tiver recursos para isso, provavelmente terá ao menos algumas "melhorias"; alguns chips de software instalados em seu sistema nervoso para interconectar-se com seu computador, lembrar-lhe de seus compromissos diários (por exemplo: o sempre popular chip Daytimer™), ou ampliar seus Reflexos em tênis. Caso você seja *cibernetizado,* provavelmente terá conectores de interface para operar mentalmente computadores e veículos. Talvez seus olhos tenham ciberópticos com funções de gravação e a última moda em cor de íris (policromada este ano); ou sua audição seja amplificada, de modo que, você possa ouvir melhor os rumores da Sala de Estar dos Executivos.

Se o seu trabalho envolver algum tipo de função de segurança ou combate (e a maioria das profissões no século XXI inclui ao menos algum tipo de combate), você provavelmente terá dois ou três softwares de combate, assim como conectores interface para armas inteligentes. Como um Solo, você pode ter tido um ou mais membros substituídos por próteses cibernéticas, permitindo que você oculte uma grande variedade de ferramentas e armas em seu corpo, além de dar-lhe uma vantagem em velocidade e força.

Como um Cyberpunk você desejará colocar suas mãos no que há de melhor desta custosa e apaixonante nova tecnologia. E custosa é a palavra exata. Um personagem medianamente melhorado com digamos: um ciberóptico (com Sistema de Mira e Infravermelhos), amplificadores de Reflexos, um braço supercromado com uma submetralhadora de calibre .25, conectores interface e chips para Artes Marciais, Pilotagem de Giro e Armas Cutas é um investimento de dezenas de milhares de eurodólares.

O ciberpsicopata deve lutar constantemente para evitar passar o limite e não cometer atos irracionais de assassinato e destruição. Na maioria das vezes ele não consegue.

Então, todos perdem.

É claro que, o Punk ambicioso já conhece pelo menos vinte e cinco maneiras (a maioria delas ilegal) para reunir essa insignificante quantidade de dinheiro.

Mas, antes que você comece esse processo, é bom saber que existem algumas armadilhas.

Ciberpsicose

Alguma coisa acontece quando você começa a adicionar plástico e metal às pessoas. Elas começam a mudar. E ISTO, NÃO É NADA BOM.

Nos anos 2000, nós chamamos isto de **ciberpsicose;** uma doença mental em que o acúmulo de equipamento cibernético causa a ruptura de uma personalidade já instável. Primeiro, a vítima começa a se relacionar mais com as máquinas do que com os humanos. Logo, ela passa a ignorar as pessoas — pais, amigos amantes. Comer, dormir, tudo isto vai se tornando menos importante. Por fim, a interação com humanos começa a irritá-lo, culminando numa terrível fúria que consome a vítima por inteiro.

Então, como eu adquiro a ciberpsicose?

Todo personagem em Cyberpunk tem um atributo Empatia (EMP). Este atributo é uma medida do quão bem o personagem interage com as outras pessoas, e é a base de perícias como *Liderança, Percepção, Persuasão* e *Sedução.*

Da mesma maneira, cada melhoria cibernética de grande porte tem um **Custo de Humanidade** correspondente**,** que devem ser adicionados para se obter o Custo total em Humanidade para todas as melhorias. Os Custos de Humanidade vão desde MUITO BAIXO até MUITO ALTO, e correspondem ao efeito geral que os implantes terão sobre a psique humana. Além disto, cada opção adicionada a um implante também tem um valor adicional em pontos.

Para cada 10 pontos de Custo de Humanidade, o personagem perde um ponto de Empatia (valores quebrados são arredondados para baixo).

Por exemplo, digamos que eu adicione um novo equipamento cibernético com um total de Custo de Humanidade igual a 36. Eu perderei 3 pontos em Empatia.

Isto pode não ser muito bom para você. Com uma Empatia igual a 3, seu personagem é algo como um "réptil" frio e sem emoções. Com uma Empatia igual a 2, seu personagem, para os demais, é indiferente, amedrontador e nitidamente desagradável. Com uma Empatia igual a 1, o personagem geralmente é violento, sociopata e selvagem. Ele tem que lutar constantemente para não passar do Limite e cometer atos irracionais e violentos, como assassinato e destruição.

Com um nível de Empatia igual a 0 ou menos, o personagem está completamente dominado pela ciberpsicose. Ele é guiado por um ódio exasperante por outros humanos ou coisas vivas. A partir deste ponto não existe retorno — o mestre toma o personagem, e passa a representá-lo como um NPC, com todos os piores atributos de um psicopata assassino mecanizado, também chamado de Ciberpsicótico.

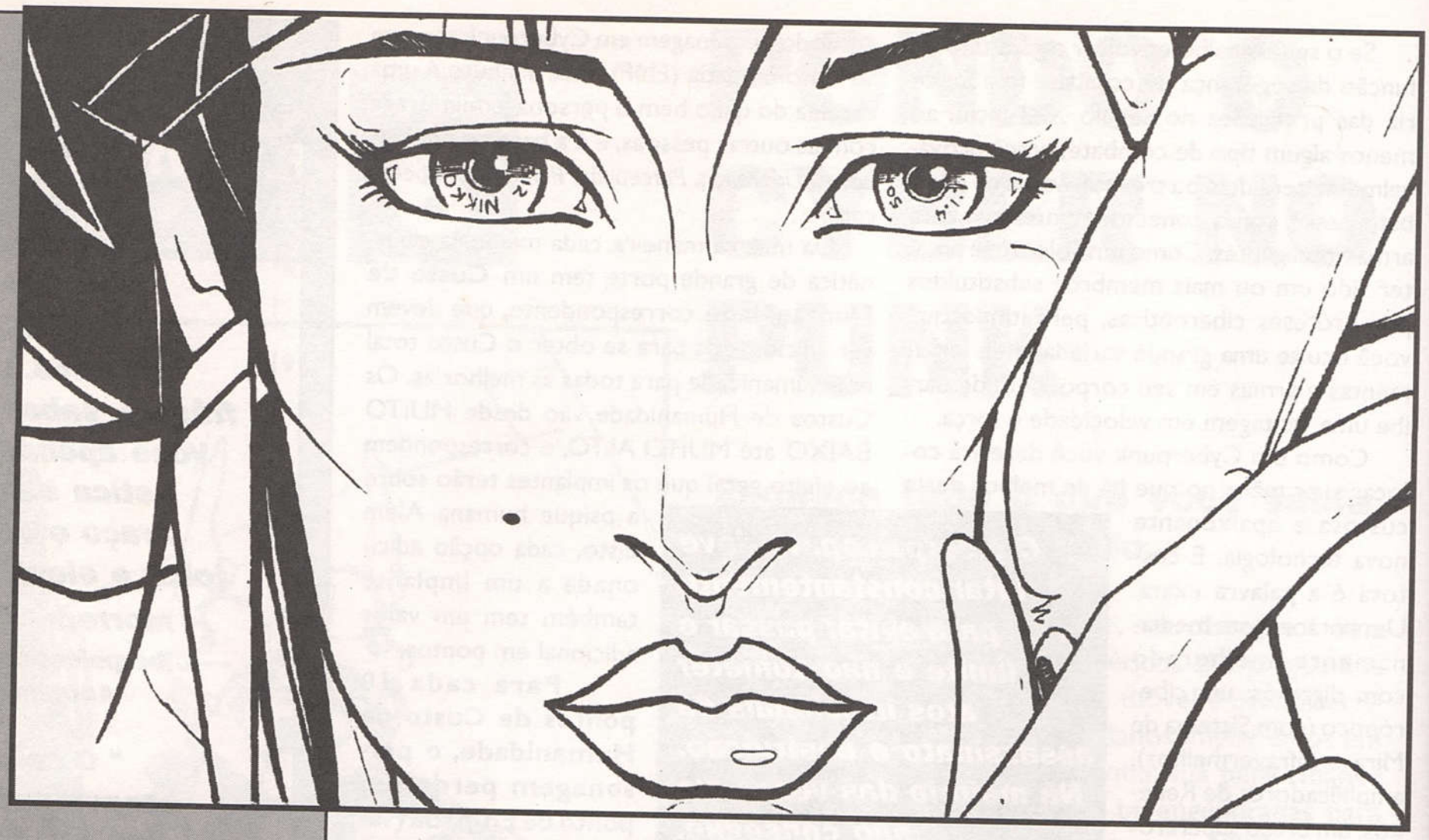
Nem todos os Ciberpsicóticos são agressivos. Muitos exibem sintomas mais sutis, como: mentira compulsiva, cleptomania, sadismo, brutalidade, desdobramento de personalidade e mudanças de humor extremamente violentas.

"Eles são tão... digamos... frágeis, sabe? Você apenas estica seu braço e os toca, e eles... morrem..."

— Ciberpsicótico Anônimo

" O cara pesava uns 200 kg, se você contar o peso do metal. Quando nós tomamos a estação do Mag Lev, ele já tinha matado quinze pessoas. Ele disse que não agüentava todas aqueles frágeis sacos de sangue e água pigarreando em volta dele..."

— Sargento Max Hammerman, Departamento de Polícia de Night City.



"O que uma garota tão bonita como você está fazendo aqui na C-SWAT?" " Caçando "cabeças de fio" idiotas como você, queridinho..."

— Conversa típica dos arredores de Night City.

O Psicoesquadrão
(Psycho Squad)

A ciberpsicose é um grande problema do século XXI. Apesar de existirem terapias financiadas pelo estado como opção, a parte mais difícil é levar o paciente ao consultório do psicólogo. O que você faz quando um maníaco Ciber-implantado com armadura de metal começa a matar as pessoas aleatoriamente? Se você for do Governo, organiza um esquadrão especial de policiais profissionais com um objetivo — caçar e capturar (ou até matar) ciberpsicóticos assassinos.

Os ciberesquadrões são comuns na maioria dos departamentos de polícia urbanos, recebendo nomes como C-SWAT (Esquadrão Tático & Armas Especiais Cibernéticas), PSICO-DIV, CIB-captores e MAX-TAC (Divisão Tática de Força Máxima). Eles estão equipados com o que existe de melhor em armaduras, aparelhos de comunicação e veículos. A maioria carrega armas que são no mínimo canhões leves. Eles não são por natureza pessoas muito agradáveis.

Ciber Registrados

Apesar do Uniform Criminal Justice Code dos Estados Unidos *dizer* que, você precisa ter cometido um crime antes de poder ser preso, isto não impede a prática, da maioria dos departamentos policiais, de realizar prevenções seletivas do crime (especialmente aqueles departamentos dirigidos por Corporações). O Psicoesquadrão mantém registros de quem comprou o quê e aonde, através de informantes, monitores e detectores tecnológicos, escondidos por toda a cidade. Ele geralmente tem uma boa idéia de quê gangues estão se enchendo de megawear e quem está mais perto de cruzar a linha que devide a sanidade da psicose, num futuro próximo. Quando um criminoso em potencial está chegando bem próximo, o Esquadrão o detém e lhe oferece uma opção. Ele pode continuar como está e correr o risco de sofrer um "acidente" numa noite escura ("... nós só estamos preocupados que algum bom cidadão possa, você sabe, encarregar-se ele mesmo de,... bem,você sabe... *ajustar* sua atitude"), ou você pode se **registrar**.

O registro é uma espécie de compromisso verbal; você concorda em ver um ciberpsicólogo, para sua supervisão e análise, (recuperando 2 pontos de Custo de Humanidade por semana até que sua EMP original tenha sida restaurada), e o Esquadrão implanta um pequeno transmissor em seu ciberware, permitindo conhecer sua localização geral (só p'ra previnir). A polícia não irá perturbá-lo e o Esquadrão não o fuzilará, automaticamente, com canhões de 20mm, no caso de você roubar um um pacote de Smash na venda da esquina.

Existem rumores de que alguns departamentos também implantam uma pequena carga explosiva e um detonador por rádio, porém todos nós sabemos que isto é contra o Código Penal, não sabemos?

Além do mais, você não é *obrigado a* se registrar. Contudo, nós achamos que você gostaria de saber. Afinal, há muitos bons cidadãos por aí afora...

Custo de Humanidade

Bem, como tudo isto se aplica a mim?

Simples, cada vez que você adiciona uma melhoria cibernética, existe uma perda correspondente de humanidade. Porém, não é algo simples, linear ou prazeiroso. Pessoas diferentes reagem de formas diferentes ao processo de robotização. Assim, seu Custo de Humanidade é baseado em uma jogada de um dado para conseguir um valor aleatório para cada melhoria. Isto é importante, porque significa que azar pode colocá-lo além dos limites antes que você se dê conta.

Muito baixo	1D6/2
Baixo	1D6
Médio	2D6
Alto	3D6
Muito Alto	4D6

Lembre-se: Você deve manter um registro cumulativo de todos os pontos perdidos. Estes pequenos valores começarão a crescer rapidamente.

Terapia

Existe uma maneira de se manter no Limite e ainda assim estar ligado; esta maneira é a terapia. A C-SWAT o arrasta a força para lá, e você chega gritando e agarrando-se às paredes; aí o amarram num divã heavy metal de psiquiatra. As sondas desativam seus cibersistemas um por um, enquanto a redução joga sua psique raivosa numa dança cerebral. Aí então tem início o longo e árduo processo de desconectar seu cérebro, reconstruí-lo de uma forma mais socialmente aceitável. Uma que não saia por aí devorando cadáveres, por exemplo.

Os **Ciberpsicólogos** (Psicoredução) usam combinações de simulação de dança cerebral, drogas, hipnose, psicocirurgia e terapia aversiva para reconstruir personalidades danificadas. Uma vez que todas as partes cibernéticas forem removidas ou desativadas o personagem recuperará dois pontos em EMP para cada semana que compareça a terapia.

Por exemplo: Savage é arrastado para o consultório do Dr. Risk com um Custo de Humanidade total de -3. Demorará pelo menos cinco semanas de terapia antes que Savage recupere novamente sua EMP original de 6.

Agora você já sabe. Caminhe com cuidado. Proteja sua mente.

Cibertecnologia

A cibertecnologia pode ser adquirida praticamente em qualquer lugar. Alguns dos procedimentos médicos são bem simples, cirurgias ambulatoriais, pequenos implantes realizados em clínicas instaladas em shopping centers (*Bodyshoppe, Fashion/Fusion,* e *Parts N' Programms* são três redes populares) ou em visitas rápidas a centros médicos (Docs R US™). É algo como furar sua orelha nos anos 80. Você pode, até mesmo, ter melhorias e "atualizações" adaptadas ao seu hardware pelo custo apenas das peças novas, permitindo que você comece aos poucos e vá adicionando conforme suas possibilidades (conhecido como planos econômicos).

O que não pode ser comprado abertamente é conhecido como Cibertecnologia de Mercado Negro. Estes itens só podem ser comprados através de contatos criminais ou nas ruas, e instalados por Tecnomédicos clandestinos de preço estorcivo conhecidos como Estripadoc. Esta Cibertecnologia de Mercado Negro geralmente é perigosa, má instalada e cara. Porém, todos nós aqui somos crescidinhos, e além disto, você sabe o que fazer com um Estripadoc que faça alguma 'gada enquando estiver lidando com você, certo?

Códigos Cirúrgicos

Cada tipo de Ciberware tem um Código Cirúrgico. Este código representa o nível mínimo de cuidados médicos exigido para sua instalação, o tempo necessário, o custo da cirurgia, o dano cirúrgico recebido e a dificuldade do procedimento.

Nenhum (N)
Exige: Clínica em shopping center ou outra loja de implantes.
Tempo Cirúrgico: 1 hora.
Dano Cirúrgico: 1 ponto.
Custo Cirúrgico: Incluído na instalação.
Dificuldade: Fácil (10)

"Isto não vai doer nada." "Bem, talvez um pouquinho." Será que você pode parar de gritar? Como você quer que eu conecte esta coisa se você fica se retorcendo assim? ".

— Cenas do Savage Doc.

LISTA DE CIBERWARE

Nota: O código seguido ao implante é usado para identificar a melhoria na ficha do personagem. Por exemplo: ciberópitcos (IM; MT, MO, MV) significariam um ciberóptico com Imagem Melhorada, Mira Telescópica, Micro-Óptica, Micro Gravador de Vídeo.

Ciberware	Cir.	Cod.	Descrição	Preço	PH
CIBERMODA	—	—	**APARÊNCIA E CIBERWARE COSMÉTICO.**	—	—
Biomonitor	N	BIO	+2 para Resistência Torturas/Drogas	100	1
Relógio Subcutâneo	N	REL	Relógio situado por baixo da epiderme.	50	1
Tatuagem Leve	N	TL	Tatuagem decorativa.	1- 20	0,5
Muta-Contato	N	LF	Lentes de Contato que mudam de cor.	1- 200	0,5
Química de Pele	N	QP	Tintura que muda a cor ou o desenho da pele.	200	1D6/2
Pele Sintética	N	SIN	Tintura que muda a cor e o desenho da pele artificial.	400	1D6
Teccabelo	M	TEC	Cabelo artificial emissor de luz e/ou cor .	1- 200	2
EQUIPAMENTO NEURAL	**M**	—	**PROCESSADOR BÁSICO.NECESSÁRIO PARA TODOS OS SISTEMAS**	**1000**	**1D6**
Amplificador Kerenzikov	N	AK	Adiciona +1 aos testes de Iniciativa para cada nível comprado.	500	1D6/2D6
Amplificador Sandevistan	N	AS	Adiciona +3 aos testes de Iniciativa durante 5 turnos.	1600	1D6/2
Amplificador Táctil	N	AT	Aumenta a sensibilidade, +2 em qualquer teste de Atenção táctil.	100	2
Amplificador Olfativo	N	AO	Aumenta a Atenção em +2 através dos cheiros. Permite rastrear mediante o odor.	100	2
Editor de Dor	N	ED	Dessintiniza as sensações de calor, frio, dor.	200	2D6
Conexão com Cibermodem	N	CCM	Permite uma conexão direta com um Cibermodem.	100	1 ponto
Conexão com Veículo	N	CV	Apenas para condução direta de veículos.	100	3
Conexão com Arma Inteligente	N	CAI	Apenas para operação direta de Armas Inteligentes.	100	2
Conexão com Máquina/Tec	N	CMT	Permite controle de fábricas automáticas, máquinas pequenas e grandes.	100	2
Conexão com DataTerm™	N	CDT	Permite transferir informações de DataTerm para memória interna.	100	2
Conectores Interface	M	CI	Permite a conexão direta com Armas Inteligentes, Veículos, etc...	200	1D6/par
Chips de Reflexos	—	PART	Chips dè perícias baseadas em REF As Técnicas exigem manipulação.	varia	0
Chips de Memória	—	MRAM	Chips de INT e outras perícias cognitivas, bancos de dados.	varia	0
Soquete de Chipware	N	—	Permite que até 10 chips sejam carregados.	200	1D6/2
IMPLANTES	—	—	**CIBERWARE IMPLANTADO NO CORPO.**	—	—
Filtros Nasais	M	FN	Detém gases tóxicos, poluição. 70% eficaz.	60	2
Guelras	MA	GL	Sistema de respiração aquático. Funciona durante 4 horas.	400	3D6
Suprimento Independente de Ar	MA	SIA	Funciona durante 25 minutos.	300	2D6
Implante Sexual Mr. Stud™	MA	IS	Todas as noites, durante a noite toda. E ela nunca saberá.	300	2D6
Implante Contraceptivo	N	IC	Válido por 5 anos. 98% efetivo.	100	0,5
Bolso Subcutâneo	M	BS	Espaço de 5x10 cm com zíper de Realskinn.	200	2D6
Intensificador de Adrenalina	M	INA	Intensifica seu REF em +1 por 1D6+2 turnos, 3x ao dia.	400	2D6
Armadura Subcutânea	CR	AS	Armadura de tronco PB=18.	1200	2D6
Detector de Movimento	M	DMV	Detecta movimentação numa área de 20m². 70% eficaz.	200	2D6
Gravador Digital	M	GRD	2 horas de gravação para qualquer fonte digital.	200	2 ptos

Ciberware	Cir.	Cod.	Descrição	Preço	PH
Gravador de Vídeo/Áudio	M	GVA	2 horas de gravação para conexões de vídeo, áudio.	300	2
Radar	M	RA	Radar com um alcance de 100m. Obrigatório ter Ciberóptico. 70% eficaz.	200	2
Implante de Sonar	M	ISN	Sonar com alcance de 50m. Apenas para a água. 70% eficaz.	300	2
Detector de Radiação	M	DRA	Alcance de 10m. Eficácia de detecção 80%	200	2
Analisador Químico	M	AQU	5m de alcance. 70 % eficaz.	200	2
Sintetizador deVoz	M	SV	Pode reproduzir qualquer som gravado (60%), até 10 sons.	600	1D6
ÁudioVox	M	AV	Sintetizador vocal para efeitos especiais. +2 para Atuação.	700	2D6
BIOEQUIPAMENTO	-	-	**MELHORIAS BIOLÓGICAS**	—	—
Enxerto Muscular	MA	EM	Aumenta em até +2 o Tipo Corporal.	1000/pt	2D6
Ligamento de Músculos e Ossos	N	LMO	Aumenta em +2 o Tipo Corporal.	1500	1D6/2
Pele Reforçada	N	PR	Armadura corporal de PB=12.	2000	2D6
Anticorpos Reforçados	N	AR	Aumenta a regeneração em +1 ponto por dia.	3000	1D6/2
Anti-toxinas	N	AT	Melhora em +4 o Nível deVitalidade contra venenos ou drogas.	3000	1D6/2
Nanocirurgiões	N	NCR	Dobram o ritmo de regeneração.	6000	1D6/2
CIBERARMAS	—	—	**ARMAS IMPLANTADAS NO CORPO**	—	—
Arranhadores	N	ARR	Arma Corporal (mãos). 1D6/2 de dano.	100	2D6
Presas Implantadas (Vampiros)	N	VAM	Arma Corporal (boca).1D6/3 de dano.	200	3D6
Estripadores	M	EST	Arma Corporal (mãos). 1D6+3 de dano.	400	3D6
Garras 3D6+1	M	GAR	Arma Corporal (mãos) 3D6 de dano.	600	
Soqueira de Aço	M	SAÇ	Arma Corporal (mãos) 1D6+2 de dano.	500	3D6
Picador	M	PIC	Arma Corporal (mãos). 2D6 de dano.	700	3D6
Cibercobra	MA	CCB	Ciberarma, autocontrolada. 1D6 de dano.	1200	4D6
CIBERÓPTICOS	**MA**	—	**MÓDULO OCULAR BÁSICO (até 4 opções por olho).**	**500 unid**	**2D6 cada**
Mudança de Cor	N	MC	Permite mudanças de cor, efeitos especiais de acordo com a moda.	300	0,5
Imagem Melhorada	N	IM	+2 em Atenção/Notar quando se fizer uma varredura visual.	300	1
Mira Telescópica	N	MT	+1 em todos os ataques com Armas Inteligentes.	400	2
Times Square™ Marquee	N	TSM	Tela de LED em seu campo de visão para receber mensagens.	300	1
Teleópticos	N	TO	Multiplica a habilidade telescópica em 20x.	150	0,5
Micro-ópticos	N	MO	Microscópio.	150	0,5
Proteção Anti-Ofuscante	N	PAO	Protege contra cegueira por flashes ou lazer.	200	0,5
LowLight™ (Luz Baixa)	N	LB	Permite ver em luz tênue, em quase escuridão total.	200	0,5
Sensor Termográfico	N	ST	Permite ver padrões de calor e faz leituras de temperatura.	200	1
Infravermelho	N	IV	Permite ver na mais completa escuridão . através de emissões de calor	200	1
Ultravioleta	N	UV	Permite ver no escuro, utilizando um flash UV.	200	1
Microvídeo	N	MCV	Grava até 20min. (ocupa o espaço de 2 opções).	300	0,5
Câmera Digital	N	CD	Capta até 20 imagens (ocupa 2 opções).	300	0,5
Pistola de Dardo	N	PD	Arma de veneno (ocupa um espaço de 3 opções). Contém 1 dardo.	200	2

Ciberware	C.	C.I.	Descrição	Preço	PH
CIBERÁUDIO	**M**	—	**MÓDULO BÁSICO DE AUDIÇÃO (sem limite de opções).**	**500**	**2D6**
Audição Amplificada	N	AA	+1 em Atenção quando se utiliza a audição.	200	1
Conexão de Rádio	N	CR	Comunicação de rádio em até 1,5 km.	100	1
Dispositivo Telefônico	N	DT	Comunicação celular completa (apenas em cidades grandes).	150	1
Misturador	N	MIS	Impede ouvir comunicações sem um desmisturador.	100	0,5
Detector de Grampos	N	DG	Detecta escutas, "bugs" até 3m. 60% eficaz.	200	0,5
Analisador de Stress Vocal	N	ASV	Detector de mentiras. +2 para as perícias Interrogatório e Percepção.	200	1
Editor de Som	N	ES	+2 de Atenção para entender uma conversação específica	150	0,5
Espectro de Escuta Amplificado	N	EEA	Habilidade de escutar escalas supersônicas e subsônicas.	150	2
Wearman ™	N	WM	Sistema de música estéreo.	100	0,5
Detector de Radar	N	DR	Emite um bip se um feixe de radar for detectado, localizando a fonte (40%).	150	0,5
Traçador	N	TRA	Pode seguir um traçador até 1 km de distância.	200	0,5
Conexão de Rádio de Segurança	N	CR	Permite comunicações de rádio não interceptáveis . Apenas na linha de visão.	200	1
Explorador de Rádio de Banda Larga	N	ERB.	Captará transmissões em todas as bandas.	100	2
Conexão de Micro Gravador	N	CMG	Transmite para um gravador no corpo através de plugues.	100	0,5
Conexão de Gravação Digital	N	CGD	Transmite sons para um gravador digital.	100	0,5
Abafador de Ruído	N	AR	Compensação automática de ruído.	300	0,5
CIBERBRAÇO	**CR**	—	**BRAÇO DE REPOSIÇÃO PADRÃO (permite até 4 opções).**	**3000**	**2D6**
CIBERPERNA	**CR**	—	**PERNA DE REPOSIÇÃO PADRÃO (permite até 3 opções).**	**2000**	**2D6**
Dispositivo de Mudança Rápida	N	DMR	Permite mudança de Ciberware em um turno.	200	2
Ariete Hidráulico	N	ARH	Aumenta o PDE (Poder de Dano Estrutural) do membro para 30, 3x dano normal.	200	3
Fibras Densas	N	FD	Aumenta o PDE do membro para 25, 2x dano normal.	250	2
Articulações Reforçadas	N	AR	Aumenta o PDE do membro em +5.	200	1
Ombros Artificiais	CR	OA	Adapta 2 braços extras além do primeiro par.	1500	2D6
Escudo Contra Microondas/PEM	N	ECM	Os membros não são afetados por efeitos colaterais de microondas.	300	1
Cobertura Plástica	N	CPL	Em cores, transparente, etc.	1- 200	1
Realskinn™	N	REAL	O membro parece real (tarefa DIFÍCIL) diminui o Custo de Humanidade em 1D6/2.	200	-
Supercromo ®	N	SCR	Cobertura de metal altamente brilhante.	200	3
Blindagem	N	BLI	Blinda o Cibermembro com PB=20.	200	1D6
MÃOS E PÉS	**—**	**—**	**CONECTADOS AOS CIBERMEMBROS**	—	—
Mão padrão	N	MPD	Parece com uma mão normal.	150	0
Mão com Estripadores	N	MCE	Mão padrão com estripadores embutidos.	600	2D6
Mão Martelo	N	MMT	O punho com ariete hidráulico causa 1D10 dano.	600	2D6
Mão com Serra	N	MCS	Serra circular. 2D6+2 de dano, armaduras leves reduzidas.	600	2D6
Mão com Ferramenta	N	MCF	Os dedos contém chave de fenda, chave inglesa, furadeira pequena, etc.	200	2
Mão com Agarrador	N	MCA	Estende uma garra autropopelida a 30 m.	350	3
Extensor de Mão	N	EXT	A mão se estende sobre uma manga retrátil de até 1 metro.	350	2

Ciberware	CIR	Cod.	Descrição	Preço	PH
Mão com Pregos	N	MCP	Os pregos estendem-se através dos dedos. 1D6+3 de dano.	500	2D6
Mão Modular	N	MOD	Escolha 4 ferramentas modulares quaisquer.	600	2
Pé Padrão	N	PP	Parece com um pé normal.	200	0
Pé com Garras	N	PCG	Os dedos se estendem em lâminas. 1D6 dano (PB= faca).	600	2D6
Pé com Ferramentas	N	PCF	Os dedos contém chave de fenda, chave inglesa, furadeira pequena, etc.	300	2
Pé com Nadadeiras	N	PCN	Dobra a velocidade de natação, +3 para a perícia Natação.	500	2
Pé Firme	N	PF	Projetado para agarrar-se melhor. +2 para Escalar.	500	2
Pé com Salto em Ponta	N	PSP	Salto pontudo para escaladas ou chutes letais. 2D6 de dano.	500	2D6
INSTALAÇÕES INTERNAS	—	—	**INSTALADOS EM CIBERMEMBROS.**		
Gravador Áudio/Vídeo	N	GAV	Armazena 2 horas em um microcassete. Necessita de um captador externo.	250	1
Cibermodem	N	CMD	Ciberterminal embutido. As versões celulares valem 5000.	3000	1
Gravador Digital	N	GD	Gravador de chip. O chip precisa estar descarregado ou ser apagado.	300	1
Espaço para Armazenamento	N	EPA	Espaço de 5x15 cm para armazenamento. Pode ser trancado.	50	0,5
Minicâmera	N	MCA	Pequena câmera digital oculta (20 fotos).	200	2
Minivídeo	N	MVI	Pequeno vídeo oculto (30 mim de gravação).	400	2
Coldre Oculto	N	COL	Tamanho da arma depende do Tipo Corporal.	100	1
Monitor de Cristal Líquido	N	MCL	Pode ser conectado a qualquer dispositivo de saída (output).	200	1
Tecscanner	N	TCS	Similar ao descrito na página 69.	400	3
CIBERARMAS	—	—	**INSTALADAS EM CIBERMEMBROS.**		
Lançador de Morteiro	N	LMO	Arma. Carrega 1 morteiro de qualquer tipo.	500	2D6
Lançador de Micromísseis	N	LMM	Arma. Dispara 4 micromísseis. Cada um causa 4D6 de dano.	900	2D6
Arma Retrátil	N	AR	Arma. Tamanho depende do Tipo Corporal.	2- 800	2D6
Lança-Chamas	N	LCH	Arma. Dano 2D6 no primeiro turno, . 1D6/2 nos dois turnos subseqüentes	600	2D6
Adaptador para Arma e Conexão	N	AAC	Placa de adaptação mais conexão neural para uma arma.	100	3
Laser de Capacitor de Tiro duplo	N	LTD	Adaptado sobre o ombro. Menor que um laser. 3D6 de dano.	800	2D6
ARMAÇÕES LINEARES	—	—	**EXOESQUELETOS IMPLANTADOS PARA GANHAR FORÇA.**	—	—
Armação	MA	Sigma	Força= 12.	6000	2D6
Armação	MA	Beta	Força= 14.	8000	2D6
Armação	MA	Omega	Força= 16.	10000	3D6
BLINDAGEM CORPORAL	—	—	**EXOARMADURAS IMPLANTADAS PARA PROTEGER O CORPO**		
Capuz	MA	CA	Capa craniana, cobre a cabeça com PB 25.	200	1D6
Placafacial	CR	FACE	Máscara facial protetora. PB 25.	400	4D6
Placa de Tronco	MA	TRO	Proteção para o tronco. PB 25.	2000	3D6
Adaptador Frontal Óptico	MA	AFO	Permite montar até 5 opções ópticas na face.	1000	4D6
Extensor de Sentidos ("orelhas de coelho")	M	COE	Extensores montados na cabeça para áudio, ópticos, etc.	500 cada	3D6

"Eu adorei seus olhos! Onde você os comprou?" "No andar de baixo do Parts N'Programs™. É claro que eles são da marca Kiroshis".
— Conversa no complexo de Hew Harbor.

Menor
Exige: Centro médico ou clínica do Estripadoc.
Tempo cirúrgico: 2 horas.
Dano cirúrgico: 1D6+1.
Custo cirúrgico: 500 ed.
Dificuldade: Simples (15).

MAior
Exige: Hospital completo com centro cirúrgico.
Tempo cirúrgico: 4 horas.
Dano cirúrgico: 2D6+1.
Custo cirúrgico: 1500 ed.
Dificuldade: Especializada (20).

CRítica
Exige: Hospital completo com centro cirúrgico.
Tempo cirúrgico: 6 horas.
Dano cirúrgico: 3D6+1.
Custo cirúrgico: 2500 ed.
Dificuldade: Difícil (25).

Para maiores informações sobre o tempo de recuperação e cirurgias, veja a seção do Trauma Team página 118.

Cibermoda

Apesar de um Ciborgue ser comumente classificado como sendo qualquer um que tenha tecnologia mecânica implantada em seu corpo, esta linha divisória é um tanto quanto nebulosa (sua namorada é uma Ciborgue porque ela usa lentes de contato? Sua avó é uma Ciborgue porque ela tem um aparelho de surdez e uma articulação artificial?). Nesta zona nebulosa da cibertecnologia está a cibermoda — pequenos equipamentos de alta tecnologia comuns no futuro *Cyberpunk*.

Biomonitor: Este é o ciberdispositivo favorito dos Solos viciados em equipamentos, e dos Corporativos oprimidos e preocupados com sua pressão arterial. Instalado logo abaixo da pele do antebraço, o Biomonitor fornece constantes leituras do pulso, respiração, ondas cerebrais, glicose, temperatura, e níveis de colesterol. O mostrador é uma seqüência de LEDs em formas de palavras, cada um seguindo uma variação de cor que vai do vermelho (crítico) ao verde (excelente). Conforme varia a condição, a cor muda. O usuário apenas arregaça as mangas, olha para a palavra que lhe interessa no mostrador, e verifica a cor. Em termos de jogo, adiciona +2 para qualquer teste de Resistência às Torturas/Drogas.

Relógio Subcutâneo: O predecessor do Biomonitor, o relógio subcutâneo é implantado logo abaixo da epiderme, e usa pequenos LEDs para projetar números brilhantes através da pele. Os relógios subcutâneos podem ser adaptados em qualquer local, apesar da mão, do pulso, e dos dedos serem os mais comuns. As versões avançadas podem ser reajustadas pressionando-se suavemente o mostrador até que a combinação certa de números apareça; as versões muito avançadas têm alarmes silenciosos. Use sua imaginação.

Tatuagens Luminosas: Estes são remendos químicos emissores de luz inseridos sob a primeira camada de pele. Armazenam luz e a emitem em cores ou padrões.

Muta-Contacto: São lentes de contacto coloridas criadas para imitar certos aspectos de alguns ciberópticos mais caros. Há espelhadas de todas as cores, lentes que mudam de cor de acordo com a temperatura ou a emoção da pessoa, lentes de contacto com padrões ou logotipos. Estão disponíveis em qualquer loja de equipamento corporal da moda. Verifique.

Química de Pele: Compostos químicos ou tinturas especiais que são impregnadas ou grudadas sobre a pele. Algumas mudam a cor da pele para um novo tom desejado. Outras são sensíveis à temperatura, e mudam sua cor em seqüências brilhantes quando estão aquecidas ou resfriadas. Algumas químicas de pele são muito caras, sensíveis à mudanças hormonais e você poderia comprar uma que fizesse com que sua pele se tornasse rajada de amarelo e preto, como um tigre quando você estivesse bravo ou excitado.

Pele Sintética: Uma versão mais sofisticada da tecnologia das tatuagens luminosas. Uma pele sintética é uma camada de plástico que muda de cor e fica grudada na parte externa da pele do personagem. A pele sintética pode ser ajustada para apresentar cores, padrões, emissões de luz ou outros efeitos especiais, usando chips de controle (custo 100 ed) que são conectados em um soquete na pele (geralmente sob o contorno do couro cabeludo).

Teccabelo: As raízes deste cabelo artificial estão impregnadas com vários tipos de compostos químicos reativos. Alguns tipos são sensíveis à temperatura e mudam de cor ou ficam em pé dependendo do tempo. Outros contém os mesmos pigmentos usados em tatuagens luminosas, armazenando e emitindo luz colorida em determinados padrões. Outros podem mudar sua cor de acordo com a vontade, apenas usando-se xampus de compostos químicos especiais. O teccabelo pode ser implantado ao estilo moicano, em ondas, cabeleiras completas, jubas, costeletas, barbas, bigodes e outros locais menos visíveis (porém muito interessantes).

Equipamento Neural

Um dos mais importantes aspectos da cibertecnologia; é invisível a olho nu. Este tipo de melhoria, conhecida como **equipamento neural**, geralmente vem na forma de pequenos chips coprocessadores e amplificadores nervosos que aumentam as habilidades já existentes.

O processador neural básico é um "painel de distribuição" implantado na parte inferior da coluna vertebral, usado para guiar sinais de ciberwares externos para o sistema nervoso central. É o sistema central para qualquer tipo de interface neural, incluindo amplificadores de reflexos, conectores interface, armas, DataTerm™, conectores de veículos, minicomputadores e optimizadores sensoriais. O processador neural tem uma pequena seção de inspeção que permite que coprocessadores secundários sejam inseridos no módulo do processador básico. Sendo assim, para dar um "upgrade" no processador você só precisa abrir a área de inspeção, num ambiente esterilizado, e inserir os novos coprocessadores.

Implantar um processador neural é muito mais fácil do que poderíamos esperar, graças à ciência da nanotecnologia. O módulo básico é fixado cirurgicamente à coluna vertebral, onde ele libera uma onda de unidades nanocirúrgicas. Estas máquinas microscópicas começam a tecer conexões por todo o sistema nervoso central, ligando os terminais nervosos ao processador neural. Este processo leva algum tempo (1D6+7 dias) antes que os nanocirugiões tenham feito o seu trabalho por todo o corpo e estejam feitas todas as conexões ao processador neural.

Coprocessadores

São "unidades" especializadas, que podem ser conectadas ao processador neural principal a qualquer hora; o processo completo demora cerca de uma hora e pode ser feito em qualquer clínica. Alguns, como os amplificadores de reflexos, permitem que você melhore suas reações e habilidades perceptivas até níveis sobrehumanos; outros, como coprocessadores de conexão, permitem que você se interconecte com computadores, bancos de dados, veículos e outras máquinas. Uma vez que possua o processador neural básico, você pode conectar quantas opções você desejar.

Amplificadores de Reflexos: São coprocessadores TRC especializados, que amplificam e aceleram o processamento de sinais. A maior vantagem de um amplificador de REF é sua habilidade de aumentar o resultado dos testes de Iniciativa de um personagem em combate. Existem dois tipos de coprocessadores de reflexo (também conhecidos como boosterware). Nota: este é o único tipo de amplificador que pode ser usado com o dispositivo Boostermaster descrito no livro *Solo of Fortune*. Você só pode escolher um tipo de amplificador (e não pode combinar várias unidades de um mesmo tipo).

Kerenzikov O Amplificador de Reflexos está ativado continuamente; o personagem sempre reage com uma velocidade acima do normal. Como o Kerenzikov sempre amplifica as respostas para acima de 10 em REF, ele tem um alto custo de humanidade, e o usuário deverá aprender a reajustar suas reações a um mundo que parece estar se movendo em câmera lenta. Devido a isto, o amplificador Kerenzikov pode ser instalado com dois níveis de ampliação (+1 ou +2 à Iniciativa, com CH de 1D6 ou 2D6).

Velociware (também conhecido como Sandevistan): Só se ativa quando é desejado, eliminando boa parte da necessidade de adaptar a vida inteira de uma pessoa a um tempo de reação desumanamente rápido. O personagem precisa primeiro subvocalizar uma palavra de comando antes do amplificador ser ativado, então aguardar um turno antes que ele comece a operar. Ele permanecerá em atividade por cinco turnos completos (+3 para as jogadas de Iniciativa) antes que se desligue. Então, o usuário deve subvocalizar o comando novamente, e aguardar 2 turnos antes de recuperar seu estado de reflexos amplificados.

A maior vantagem do Sandevistan é seu baixo Custo de Humanidade e seu melhor funcionamento; uma vez que o corpo não está sempre "conectado", pode-se exigir mais dele quando necessário.

Amplificador Táctil: Aumenta em +2, qualquer teste de *Atenção* envolvendo tato. O amplificador pode ser ligado e desligado de acordo com a vontade, exigindo um turno para fazê-lo.

Editor de Dor: Este coprocessador supera os receptores de dor do cérebro, tornando a pessoa insensível perante à tortura, às privações ou ao esforço físico. Isto não significa que a pessoa não está sendo ferida, apenas que ela não se dá conta disto até desmaiar (baixe os testes de Resistência em dois níveis de dificuldade menos que o normal).

Amplificador Olfativo: Aumenta em +2 seus testes de *Atenção,* relacionados com o olfato. Além disto, o personagem adiciona +2 à sua perícia *Sombra/Rastreamento* (ele pode rastrear mediante o odor), e tem 50% de probabilidade de localizar um aroma para começar a rastrear (a não ser que o alvo tenha feito o possível para dissimular seu odor). A amplificador pode ser ligado e desligado de acordo com a vontade, levando um turno para fazê-lo.

Conectores: Coprocessadores especializados que permitem traduzir sinais de um dispositivo que você deseja comandar para seu código neural. Existem cinco grandes tipos de conectores e você deve ter o tipo apropriado, de forma a poder controlar cada dispositivo:

"Deixe-me lhe dar uma idéia do quão rápido um amplificador de reflexos é. Havia um cara na 102 Cibercav em Panamá City. Uma noite nós estávamos realmente altos — deve ter sido o 'Lace — e algum idiota disparou um tiro. Este cara, acredite ou não — conseguiu pegar a bala com as próprias mãos — uma chance em um milhão, mas ele o fez. É claro que isto estourou sua mão. Porém do modo que ele via as coisas, era apenas uma questão de comprar uma mão nova, e ele vem conseguindo que as pessoas lhe paguem bebidas por causa desta história, nos últimos dez anos..."

— Morgan Blackhand

Como uma Arma inteligente funciona:

1) A arma inteligente tem uma mira laser no seu topo. Esta mira envia sinais via plugues para realizar uma ligação quando o alvo estiver na mira.

2) A ligação traduz o sinal e o envia ao processador.

3) O processador detecta um reflexo de "disparar" em seu corpo, puxando o gatilho via ligação e plugues.

4) A arma dispara.

5) Caso um ciberóptico estiver presente, ele monta uma mira com retícula de cabelo sobre o alvo. Quando a mira laser da arma coincidir com a retícula de cabelo do ciberóptico, a arma dispara.

Conexão com Cibermodem: Este é o processador básico que transforma informações da Rede em imagens. Ele substitui os programas de interface mais limitados da década passada, permitindo que seu usuário perceba uma variedade mais ampla de ambientes que seus predecessores.

Conexão com Veículo: Permite que o usuário dirija um veículo diretamente através de um controle mental. Os ciberveículos incluem carros, AV-4, aeronaves, giroplanos ou motocicletas que tenham seus sistemas normais de controle substituídos por um computador. O personagem se conecta diretamente ao computador usando cabos e conectores interface, enviando os comandos através de seu próprio sistema nervoso. Então, servomecanismos controlam o volante, os aceleradores e os freios. Os ciberveículos têm reações inumanas — é como dirigir uma extensão de você mesmo. Como resultado, um veículo ciberassistido conferirá automaticamente +2 em qualquer perícia de *Condução, Pilotagem ou Motocicleta* que você estiver usando no momento. Converter um veículo normal em um ciberveículo exige um custo adicional de 40% sobre seu preço básico.

Conexão com Armas Inteligentes: As armas inteligentes são versões modificadas das armas de fogo normais, conectadas a um microcomputador interno, que por sua vez está ligado a um operador humano. Uma arma inteligente utiliza um pequeno projetor sônico ou laser que persegue o objetivo, escaneando-o milhares de vezes por segundo. Uma vez que a arma esteja apontada para alvo desejado, a conexão com o computador aguarda pelo seu sinal mental de disparo (ou pelas informações extras que cheguem da retícula de seu ciberóptico) e dispara a arma. As armas inteligentes são muito mais precisas que a maioria das outras armas; utilizá-las, confere automaticamente ao usuário +2 a qualquer ataque com armas de fogo que ele esteja realizando. Adaptar uma arma normal para uma configuração de arma inteligente custa o dobro do preço normal da arma.

Conexão com Máquina/Tec: Permite ao usuário interconectar-se com e controlar qualquer fábrica automática ou maquinário pesado, atuando a partir de um sistema de controle baseado em conexão mental. Você também pode controlar pequenas máquinas ou instrumentos numa situação externa a uma fábrica.

Conexão com DataTerm: Este coprocessador permite ao usuário ter acesso direto as informações armazenadas em um DataTerm, transferindo-as para um Times Square Marquee™ ou, para uma tela de Cristal Líquido para sua vizualização (em termos de jogo, isto permite ao personagem ter acesso a informação, como se o DataTerm estivesse disponível, mesmo não estando).

Conectores Interface: São o principal produto da cultura *Cyberpunk*. Normalmente instalados nos ossos do pulso, coluna vertebral ou crânio, eles se derivam nas linhas nervosas principais e se interconectam com o processador neural, enviando e recebendo sinais. O plugue, por si só, pode ser utilizado para inserir chips de informação e perícias relacionadas aos REF, ou como ponto de entrada para conexão de cabos de interface (permitindo que você tenha controle direto sobre qualquer aparelho que tenha o "conector" apropriado). Em termos de jogo, os conectores interface permitem ao jogador conectar-se diretamente com diversos tipos de máquinas, como por exemplo, cibermodens e ciberveículos.

Os conectores interface são bem comuns; algumas companhias inclusive, pagariam por sua instalação. Alguns operários de fábricas e trabalhadores da construção civil "operam" diretamente suas máquinas. Os conectores interface são vitais para pessoas como: Netrunners (que devem possuí-los para ganhar a velocidade e a habilidade necessárias para viajar pela Rede), e Solos (que os utilizam para operar suas armas inteligentes).

A maioria das pessoas tem seus conectores no pulso, para facilitar seu uso. Ocasionalmente, um cibertécnico verdadeiro irá usá-lo nas têmporas (um conector de cabeça), logo atrás da orelha (chamados de Frankenstein) ou na parte de trás da cabeça (uma cabeça de marionete). Alguns os cobrem com incrustações revestidas de ouro ou prata, outros com pulseiras. Novamente, é apenas uma questão de estilo.

Chipware

Existe uma grande variedade de dispositivos cibernéticos disponíveis ao homem em movimento do século XXI. Porém, a base para todas estas novas tecnologias é o chipware (também conhecido por alguns como wetware): circuitos bio-plásticos que permitem que o corpo humano aproveite os poderes dos microprocessadores de silício.

Existem dois tipos de chipware: **chips de reflexos (PART) e chips de memória (MRAM)**. Cada chipware funciona exatamente da mesma maneira que a perícia de mesmo nome. Para poder usar chips são necessárias duas instalações separadas: um processador neural, localizado na base da coluna vertebral, que trasncodifica os dados de um chip em informação útil, e um conjunto de conectores interface, ou soquetes para chipware.

O chip em si mesmo é uma pequena peça transparente de quase 3cm de comprimento, tendo geralmente um código de cor para identificação. Ele é inserido nos conectores interface. Leva um turno para mudar de chip. Você pode "executar" tantos programas separados de uma só vez quanto for o seu atributo atual de INT.

Exemplo: Minha INT é 7. Isto significa que eu posso ter até sete diferentes chips de programas operando de uma só vez. Eu poderia ter instalado chips para Karate, Pilotagem de AV-4, Pistola, Armas de Assalto, Reparos de AV-4, Tocar Instrumento e um conhecimento específico como: canções de rock dos anos 60. Contudo, eu não poderia utilizar nenhum outro chip até que eu tenha removido um destes sete.

Utilizar-se de chipware é como ter perícias instantâneas no momento em que você as desejar. O problema é que o chipware é caro, e está limitado apenas aos níveis mais baixos de uma perícia específica (de +1 a +3). Para prosseguir além disto, você teria de ter um chip especialmente projetado para um nível superior (uma tarefa nada fácil). Uma perícia natural, por outro lado, melhora com o uso e este aumento de habilidade não custa nada além de tempo.

Outro problema com os chips é que diferentemente das perícias naturais, você não pode melhorar simplismente aprendendo. Se você tem um chip de Karate +2 , você terá este nível de perícia até morrer, não importando em quantas lutas você se envolva. Você também não pode combinar perícias naturais com perícias por chips, por exemplo: combinar sua perícia por chip de *Karate* +2 com o de sua perícia *Karate* de +5 para obter um total de +7. As reações programadas de um chip sempre se sobrepõem as reações naturais, deixando o nível do usuário igual ao nível do chip.

"Os chips não são ruins. Porém, eles não são perícias de verdade. Você se dará conta disto quando se enfrentar pela primeira vez com um profissional qualificado. Você pode passar pela rotina sem problemas mas, ele será capaz de improvisar, quando você não puder."
—Morgan Blackhand

Os chips são mais úteis quando você precisa saber um monte de coisas de uma só vez porém, sem se aprofundar. Com chips, você pode ser tornar um artista marcial, um piloto, um motorista, um perito em tiro ao alvo limitados. Você pode saber um pouco mais do que sabia anteriormente sobre uma variedade de assuntos, mas, nunca saberá tanto quanto se tivesse aberto os livros e estudado.

Chips de Reflexos (PART): São chips apenas para perícias baseadas em Reflexos, como: disparar armas ou combate corpo a corpo. Estes Chips de Programas de Aumento de Reflexos e Técnica gravam um sinal neural específico de uma fonte, guardam em sua memória, e então usam a gravação para ativar uma série de reações musculares em outra fonte. Teoricamente, estes chips permitiriam que até o mais desastrado dos desastrados tivesse as perícias de um mestre do karate, a habilidade de atirar como Wyatt Earp, e os reflexos de um atleta olímpico. Porém, os limites de programação restringem o que você pode aprender de um chip a um nível relativamente baixo (+1 a +3).

Além disto, um chip de Reflexo deve se adaptar ao seu padrão muscular e neural específico, ajustando suas funções para servir ao seu corpo e vice-versa (afinal de contas, o mestre do karate que forneceu o modelo para o chip poderia ter apenas um metro e setenta e você tem um metro e oitenta e três). O chip aprende como seu corpo se movimenta, analisando suas respostas conforme você pratica utilizando o chip. Este processo é conhecido como "conectar-se", sendo requerido antes que o chip possa se tornar completamente funcional.

A "conexão" necessita de dois dias de prática para cada nível do chip. Isto significa, por exemplo: se você se conectou em um chip de Artes Marciais +3, precisará de 6 dias de prática antes que o chip tenha "aprendido" o suficiente sobre o seu corpo para se tornar completamente funcional. Se você apenas praticar dois dias, o chip funcionará com um nível +1; pratique por quatro dias e ele subirá para +2.

Chips de Memória (MRAM): São chips apenas para informação, usados para armazenar dados não trabalhados sobre um assunto específico. Um chip de memória funciona exatamente como uma perícia do mesmo tipo, sendo encontrados do nível +1 ao +3, e aplicados a um atributo igual a da perícia original (por exemplo, Tec em AV-4 será combinado com seu atributo TEC, enquanto um chip de Idioma estaria relacionado com seu atributo INT). Os chips de MRAM não exigem um conhecimento prévio da perícia envolvida e não requerem um tempo de "conexão".

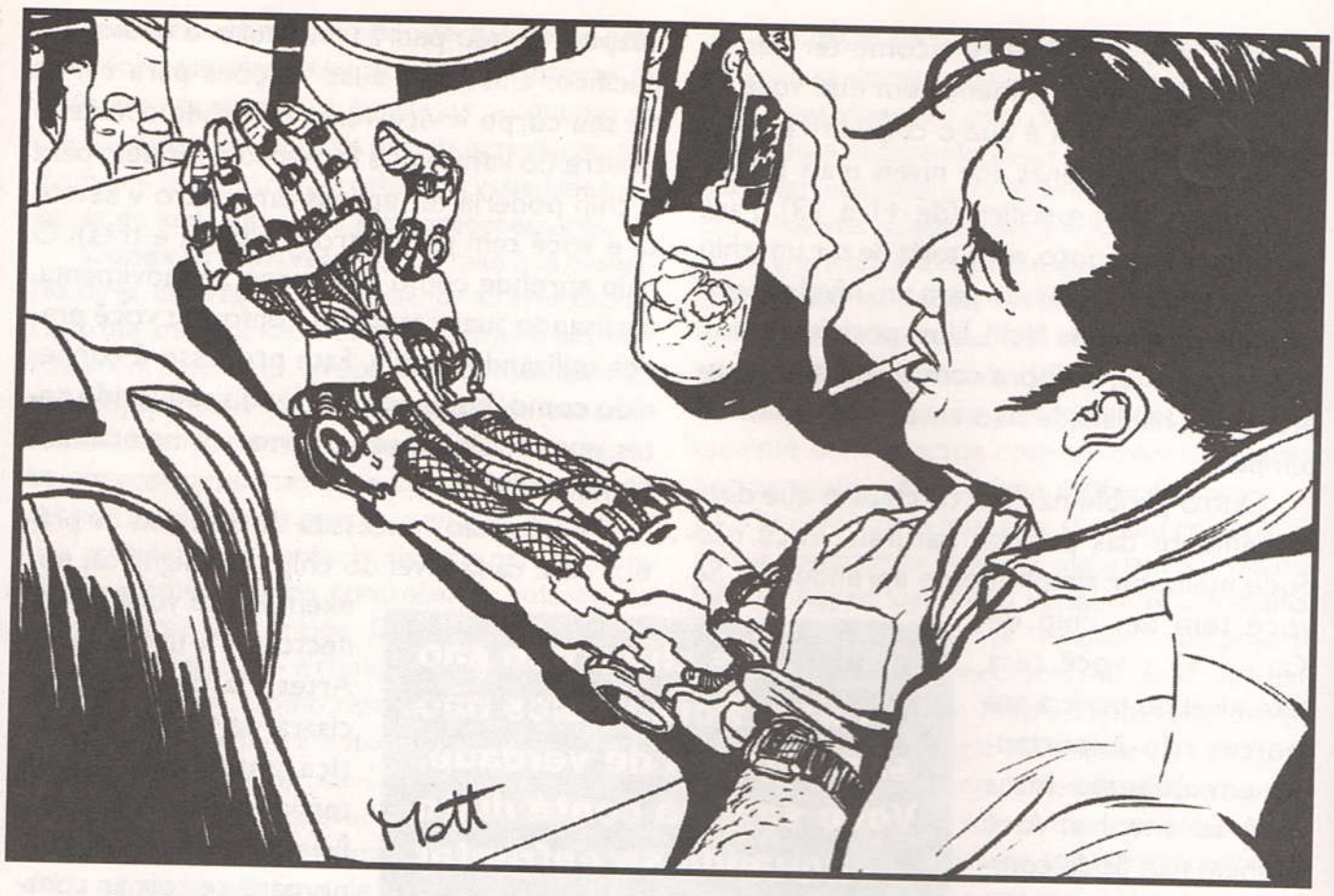
Soquete de Chipware: Um pequeno soquete usado apenas para a inserção de chipware (veja acima). Com um soquete de chipware você pode usar seus conectores interface para controlar outras coisas (como armas ou veículos), e ainda assim ter acesso a informações de MRAM e PART. Comporta 10 chips.

Implantes

Os implantes são pequenas coisas úteis que você tem conectadas para tornar sua vida mais fácil; coisas que você não pode substituir em um Banco de Corpos, ou que você irá desejar para um trabalho específico. Nota: Os detectores de movimento, de radiação e

CHIPS E PREÇOS

Tipo	Preço por nível
ATR (MRAM)	
Cuidados Pessoais	100
Roupa & Estilo	100
Corpo	
Natação	100
INT (MRAM)	
Contabilidade	150
Antropologia	150
Biologia	150
Botânica	150
Química	150
Educação & Cultura Geral	200
Especialista (escolha um assunto)	a cargo do mestre
Geologia	150
História	150
Idioma Conhecido (escolha uma)	200
Matemática	200
Física	200
Programação	300
Mercado de ações	300
Sobrevivência	200
Zoologia	150
Daytimer Chip	100
REF	
Arqueirismo	300
Dança	150
Condução	150
Esgrima	300
Armas Curtas	300
Armas Pesadas	400
Arte Marcial (escolha um tipo)	350
Armas Brancas	150
Motocicleta	150
Operação de Maquinário Pesado	200
Pilotagem (Giro)	300
Pilotagem (Asa fixa)	300
Pilotagem (Dirigível)	300
Pilotagem (Veículo de Impulso Vetorial)	350
Fuzil	300
Submetralhadora	300
TEC	
Aero Tecnologia	250
AV Tecnologia	300
Tecnologia Básica	200
Operação de Tanques Criogênicos	150
Projeto de ciberterminal	200
Cibertecnologia	300
Demolições	300
Disfarce	150
Eletrônica	150
Segurança Eletrônica	200
Primeiros Socorros	150
Falsificação	200
Giro Tec	300
Medicamentos	200
Arrombamento	150
Punga	150
Tocar Instrumento	150
Armeiro	200



os analisadores químicos são sistemas de 360°. Radares e Sonares são sistemas de 180°

Filtros Nasais: Estes filtros aumentam em +4 os Níveis de Vitalidade contra venenos, soníferos ou outras toxinas aspiráveis.

Implante de Guelras: Este implante permite ao usuário respirar água relativamente limpa, durante quatro horas (testes de Vitalidade contra venenos devem ser feitos se a água estiver poluída ou contiver substâncias químicas tóxicas).

Suprimento Independente de Ar: Um pequeno órgão artificial, composto por uma espuma esponjosa que fixa o oxigênio. Implantado na parte inferior dos pulmões, ele permite que um personagem inativo prenda sua respiração por até 25 minutos, (10 min. para um personagem ativo).

Implante Sexual Mr. Studd™ : Toda a noite, cada noite, e ela nunca saberá. Use sua imaginação e adicione +1 para seus testes de *Sedução*. Disponível na versão Midnight Lady para o sexo feminino.

Implante Contraceptivo: Implantado sob a axila esquerda, ele evita a gravidez até 5 anos. Disponível para ambos os sexos.

Bolso Subcutâneo: Um bolso plástico de 5 x 10 cm. escondido sob sua pele, com um selo sensível à pressão. Útil para mensageiros. Sua detecção exige um teste de *Atenção* DIFÍCIL.

Intensificador de Adrenalina: Uma glândula artificial que libera adrenalina mediante uma ordem. Adiciona +1 para seus REF durante 1D6+2 turnos, três vezes por dia.

Armadura Subcutânea: É uma armadura malha/balística de plástico, inserida sob a pele. Para detectar uma armadura subcutânea é necessário um teste de *Atenção* DIFÍCIL. As armaduras subcutâneas cobrem apenas o tronco.

Detector de Movimento: Detecta movimentos (direção e força) em uma área de 20 metros quadrados com uma eficácia de 70%. Pode ser montado na palma da mão ou calcanhar.

Gravador Digital: Esta unidade pode gravar informações de microfones internos, de um conector de gravador digital, de uma câmera digital ou de todos os três. A unidade é guardada em seu próprio bolso subcutâneo, e pode gravar até 2 horas de informação em cada chip.

Gravador de Vídeo/Áudio: Esta unidade usa microcassetes para armazenar informações recebidas de seu microfone interno, vídeo câmera ou conexão com gravador digital. É guardado em seu próprio bolso subcutâneo para fácil acesso. Cada cassete pode conter 2 horas de informação.

Sensor de Radar: Unidade de radar de 100m de alcance, implantado no ombro, com emissor situado no crânio. O implante causa uma protuberância visível na testa.

Implante de Sonar: Unidade de sonar de 50m metros de alcance, implantado no crânio.

Detector de Radiação: Com 10m de alcance, e uma eficácia de detecção de 80%. Pode ser implantado em qualquer parte do corpo, com um bip de alarme implantado sobre o osso mastóide.

Analisador Químico: Esta modificação das vias nasais analisa odores e os decompõem em seus componentes químicos. Os resultados podem ser visualizados em uma tela de cristal líquido, num Biomonitor ou num Times Square™ Marquee.

Sintetizador de Voz: Este sistema permite ao usuário imitar qualquer voz ou tom previamente gravado em seu chip de memória. O chip pode armazenar até 10 "vozes". Este sistema também confere ao usuário +4 em qualquer tentativa de *Disfarce* (agora você realmente está soando como a pessoa que você pretende imitar).

ÁudioVox: Este sistema permite ao usuário controlar seus tons vocais, o volume e a qualidade dos tons com a precisão de um sintetizador musical. Efeitos especiais (reverberação, tremores, sustenido e vozes em coro), ajuste de voume e retardo programado (para fazer um dueto com você mesmo) também são possíveis. Estes efeitos adicionam +2 a qualquer teste de *Atuação* vocal.

"Então, eu fui à clinica para o tratamento. Lá, me aplicaram uma intravenosa em meu braço e me fizeram beber um monte de remédios horríveis. Uma semana se passou. Eu estava trabalhando nas docas quando uma plataforma se soltou e caiu, aprisionando o mestre de obras. Eu andei até lá, peguei a plataforma e retirei-a de cima dele. Um quarto de tonelada. F.... Esta história de nanotecnologia é assustadora!"

Bioequipamento

Bioequipamento é qualquer elemento que seja primordialmente de baixo impacto tecnológico e projetado baseando-se mais na biologia do que na mecânica.

A maior parte das melhorias em bioequipamento envolve a utilização de *nanotecnologia;* pequenas máquinas do tamanho de micróbios, que podem realizar tarefas cirúrgicas em um nível celular. Estes "nanóides" são injetados na área a ser afetada junto um suprimento das matérias primas necessárias para que eles realizem seus trabalhos (por exemplo, longas cadeias de polímeros que podem ser conectadas pelos nanóides em um tipo de armadura subcutânea conhecida como Pele Reforçada). Alimentados pelo calor corporal e por nutrientes químicos, estas pequenas máquinas realizam seu trabalho silenciosamente, reforçando músculos e alterando a química corporal.

Enxerto Muscular: Estes músculos desenvolvidos em incubadoras, são unidos aos seus próprios músculos, com fins regenerativos. Com esta modificação, você pode aumentar seu atributo Tipo Corporal em até 2 pontos, pagando 1000ed por ponto. Pode ser combinado com Ligamentos de Músculos e Ossos.

Ligamentos de Músculos e Ossos: Também conhecido como *Transformação Viral*, esta melhoria envolve dois tipos de nanóides. O primeiro tipo tece músculos sintéticos através das fibras musculares naturais, ancorando-as e fortificando-as. O segundo tipo, envolve os ossos em um tecido leve de fios metálicos e plásticos, tornado-os mais fortes e grossos. Como resultado, você tem um aumento de +2 no atributo Tipo Corporal do personagem. Este aumento é em força e na habilidade de absorver dano físico. Esta melhoria é praticamente indetectável e leva cerca de duas semanas para estabelecer-se (aumento de 1 ponto no Tipo Corporal a cada semana).

Pele Reforçada: Esta melhoria usa nanóides para tecer as três camadas superiores de pele com uma densa malha de polímeros. O resultado é uma pele com PB=12, equivalente a uma armadura corporal leve. O processo é relativamente discreto (é necessário um teste de Atenção/Notar DIFÍCIL para dar-se conta), e leva apenas duas semanas (o PB é aumentado em 6 pontos a cada semana).

Anticorpos Reforçados: São anticorpos feitos sob medida capazes de atacar os vírus mais poderosos. Em termos de jogo eles dobram a velocidade de Regeneração.

Antitoxinas: São nanóides desenvolvidos para se conectarem com toxinas corporais e com os venenos. Esta melhoria adiciona +4 para todos os teste de Vitalidade contra venenos.

Nanocirurgiões: São máquinas microscópicas, adaptadas para realizarem reparos cirúrgicos. Alguns fecham vasos sangüíneos danificados enquanto outros reparam tecidos, cartilagens e ossos utilizando microbastões de polímeros. Reduz à metade o tempo de Regenaração normal.

Ciberarmas

No topo da lista do Cibermercado Negro estão as ciberarmas: ferramentas assassinas ocultas, que podem ficar enterradas sob sua pele até o momento em que você deseje acabar com alguém. As ciberarmas não são normalmente encontradas no mercado aberto (a única exceção são os arranhadores e os vampiros), e localizá-las geralmente envolve ir até a zona de combate mais próxima, encontrar um Atravessador, e dar um monte de eurodólares para pessoas feias, nojentas e violentas, que normalmente iriam considerá-lo como peça de reposição.

Obviamente, as boostergangues se sentem

"Estripadores. Vampiros. Implantes de pele. Algumas vezes eu acho que nós temos uma explosão populacional de lobisomens em nossas mãos.

— Tenente "Moranguinho" Morressey, DPNC.

"Lobisomens. Uaou, que grande idéia. Eu tenho que trabalhar nisto..."

— Ripperjack

atraídas pelas ciberamas, como abelhas pelo mel.

Arranhadores: São unhas implantadas, de metal ou carbo-vidro. O fato do material ser incrivelmente afiado as torna tão letais como navalhas (1D6/2 de dano por mão). Os arranhadores cortam de viés, obrigando o usuário a fatiar transversalmente e não rasgar para dentro. A maioria das pessoas enverniza seus arranhadores, tornando-os impossíveis de serem distinguidos das unhas normais (o verniz não tem efeito sobre o fio do material). Eles não são considerados ciberarmas letais (e portanto, do mercado negro), podendo ser comprados em qualquer clínica local.

Presas Implantadas (Vampiros): Normalmente feitas de carbo-vidro ou metal supercromado. Você pode ter um conjunto completo implantado (chamado Shakgrin Special, que causa 1D6/2 de dano por mordida), ou apenas os caninos (1D6/3 de dano). Eles são considerados elementos "decorativos", não ciberware de mercado negro, podendo ser encontrados em qualquer clínica local. Os vampiros podem ser incrementados com injetores de veneno (que são ciberware ilegais, e portanto de mercado negro) pelo dobro do preço normal.

Estripadores: A versão mais longa e pesada dos arranhadores (1D6+3 de dano por mão). As duas falanges superiores de cada dedo são substituídas por uma bainha de plástico e metal, onde são alojadas garras de carbo-vidro com 7,5 cm. de comprimento. Os estripadores podem ser estendidos contraindo-se a mão, como um gato prestes a arranhar. A maioria das pessoas usa unhas falsas sobre seus estripadores, tornando-os muito mais difíceis de serem percebidos (uma tarefa DIFÍCIL). Os estripadores são considerados uma forma de cibertecnologia de mercado negro, sendo assim, não estão disponíveis nas clínicas comuns. Eles cortam em todas as direções e são considerados armas perfuradoras de armadura.

Garras: As lâminas implantáveis mais longas e letais que existem. As garras são implantadas nas costas das mãos. Quando a mão é fechada na forma de punho cerrado, as lâminas finas e triangulares se estendem e travam, permanecendo estendidas com 30cm. de comprimento, até que a mão esteja relaxada. O dano é de 3D6/mão. Trate como uma arma perfuradora de armadura.

Soqueira de Aço: Os nós dos dedos são reforçados, concedendo-lhe um valor de dano igual ao de um soco inglês (1D6+2). Sendo considerado uma forma de cibertecnologia de mercado negro, não estão disponíveis nas clínicas comuns.

Picador: Uma bobina de fio mono-filamento, montado na ponta de um dedo, com uma unha falsa de contrapeso para dar equilíbrio e precisão. O fio monomolecular é capaz de cortar quase qualquer material orgânico e a maioria dos plásticos. Pode ser usado como garrote, cortador ou chicote com ponta. É considerado uma forma de cibertecnologia de mercado negro e portanto não está disponível nas clínicas comuns.

Cibercobra: Esta é uma versão mais simples da cibercobra encontrada no suplemento *Hardwired*. Esta versão, tem bem menos dispositivos estando limitada a um ataque raso de 1 metro de alcance, que inflige 1D6 de dano cada vez que acerta. A cibercobra pode ser instalada em qualquer orifício corporal de 2,5cm. ou mais, ou pode ser instalada no ombro, utilizando-se um dispositivo especial.

Ciberópticos

É a combinação de um processador digital e uma câmera; são os substitutos para os olhos normais. A cibervisão é exatamente igual que a normal, apenas melhorada. As cores são mais brilhantes, as imagens são mais definidas. E isto é só o começo.

Você deseja ver a vida como um filme em preto e branco da década de 30? Sem problemas. Visão telescópica ou microscópica? Opcionais. Visão infravermelha ou de baixa luminosidade? Padrão para os Solos.

Os implantes ciberópticos podem se parecer exatamente como olhos normais, apesar de poderem apresentar uma grande variedade de cores da moda (âmbar, branco, bordô e violeta são as cores mais populares). Algumas versões são transparentes, com brilhos ou luzes em seu interior. Outros, para um visual mais "cyber", são supercromados. Alguns podem mudar a coloração do olho, de acordo com a vontade, ou para combinarem com as roupas ou ambiente. Há alguns inclusive, com pequenos logotipos desenhados ao redor da íris. Os implantes ciberópticos com câmeras ou armas, geralmente são carregados pela frente, abrindo-se a íris quando a parte frontal do olho estiver abaixada.

Mudança de Cor: Estes ciberópticos podem mudar a cor ou o padrão da íris, de acordo com a vontade. Uma mudança completa de cor leva cerca de um minuto. Também estão disponíveis versões espelhadas, transparentes, brilhantes ou iluminadas.

Infravermelho: Permite que o usuário veja num escuro quase total, usando emissões de calor para a recepção das imagens.

Times Square™ Marquee: Led vermelho, que se move, no limite superior do campo de visão. Conectado a um chip de leitura ou a um conector de rádio.

Mira Telescópica: Este dispositivo projeta uma alça de mira no campo de visão de acordo com a vontade. A mira realizará leituras como: distância de objetos específicos, sua velocidade de movimento, seu peso aproximado, sua orientação e tamanho, e também fornece vários tipos de retícula para o alinhamento da arma. Quando conectada com uma arma inteligente, o sistema confrontará os sensores de pontaria da arma com o que você está olhando; e então enviará um "sinal" quando o alvo estiver na mira. Em termos de jogo, esta opção permite que você adicione +1 somente aos ataques com *Armas Inteligentes*.

Proteção Anti-Ofuscante: Proteção automá-

tica para compensar a luz solar brusca, brilhos, etc. Neutraliza os efeitos das luzes estroboscópicas, lâmpadas de flash e faróis brilhantes. Você nunca mais precisará usar óculos escuros!

Low-Light ™ (Luz Baixa): Permite que o usuário veja claramente em condições de fraca iluminação, até mesmo com um luar muito fraco ou postes de luz distantes.

Imagem Melhorada: Graças a capacidade de alta-resolução gráfica, permite que se melhore e refine as imagens recebidas. Quando ativado aumenta a *Atenção* em +2, permitindo ao usuário captar pistas visuais com grandes detalhes.

Sensor Termográfico: Permite ao usuário ver os padrões de calor de objetos e pessoas. As coisas mais frias se mostram numa graduação que vai do azul escuro ao azul claro; as quentes se mostram vermelhas ou laranjas e as mais quentes ainda se mostram amarelas ou brancas. Pode ser usado para distinguir diferentes fontes de calor ou, para detectar a presença de implantes cibernéticos (que são sempre mais frios do que as temperaturas corporais normais). Pode também determinar o tempo de funcionamento de uma certa máquina através de uma medida de seu gradiente de temperatura.

A pior parte do ciberáudio é quando você escuta algo que realmente desejava não ter ouvido. Eu costumava ser muito menos cínico antes de possuir meu Kiroshis.
— Kestral

Pistola de Dardo: Pistola com um dardo. Com um alcance de 1m e +2 de *Precisão*. Os dardos envenenados penetrarão automaticamente em armaduras com PB= 6, 50% de chance em armaduras com PB=8, (apenas em armaduras maleáveis). Ocupa 3 espaços.

Micro-Óptico: Este é o equivalente ao microscópio de laboratório, permitindo que o usuário veja imagens microscópicas, como impressões digitais, arranhados em fechaduras, etc.

Teleópticos: É o equivalente a um telescópio que aumenta 20 vezes, permitindo que o usuário veja com perfeição objetos a distância.

Ultravioleta: Este sistema permite ao usuário perceber imagens irradiadas por luz ultravioleta, ou detectar pós fluorescentes ou agentes rastreadores, ou usar lanternas ultravioletas (não detectáveis ao olho humano) para iluminação.

Microvídeo: Esta câmera grava o que você vê em uma fita de vídeo interna (20min). Esta gravação também pode ser transmitida através de conectores interface para uma fonte externa. Ocupa 2 espaços.

Câmera Digital: Esta câmera ocular ocupa dois espaços de opções. Até 20 imagens podem ser gravadas no chip digital interno e transmitidas através de cabos de interface para um gravador externo ou interno, ou para uma tela de cristal líquido interna. Conforme novas fotos vão sendo tiradas, as anteriores vão sendo apagadas.

Ciberáudio

Os sistemas de ciberáudio são ligados aos nervos auditivos e centros da fala do cérebro. Esta melhoria afeta ambos os ouvidos, e também inclui um microfone para subvocalização no osso mastóide. Não há mudanças visíveis no ouvido externo, embora alguns cyberpunks os substituam por um par de microfones mecânicos para causar impressão.

Conexão de Rádio: Um transceptor de rádio microminiaturizado, geralmente montado na base do crânio e que utiliza uma obturação dental como antena. É ativado quando você pressiona seus dentes com força. Para falar, você deve apenas subvocalizar (murmurando entre os dentes). A recepção pode se dar de dois modos: 1) O receptor vibra diretamente sobre o osso mastóide, produzindo uma voz suave na nuca ou, 2) Conectada a uma tela ciberóptica, as mensagens recebidas são mostradas no canto superior de seu campo de visão, com letras vermelhas. Em termos de jogo, ter um implante de rádio permite que você converse com qualquer receptor dentro da mesma freqüência a até 1,5 km de distância. O que também significa que, ocasionalmente, você possa captar mensagens de outras pessoas.

Dispositivo Telefônico: Um dispositivo de rádio modificado. Este comunicador está conectado diretamente ao seu telefone celular pessoal. Na prática, permite que você faça tudo o que o transceptor de rádio faz, porém o seu telefone deve estar a no máximo 3 metros de você, e este já deve estar ligado e com o número discado. Os dispositivos de áudio são utilizados com freqüência pelos Corporativos ocupados que desejam responder chamadas, inclusive durante uma reunião. Uma das maiores vantagens do dispositivo de áudio é seu alcance — pode ser utilizado em qualquer lugar que você leve seu telefone. Até mesmo na Lua!

Misturador CME: Este implante adiciona a seu dispositivo de rádio ou áudio um misturador. Em termos de jogo, ele faz com que suas comunicações feitas através de um dispositivo de rádio ou áudio tornem-se privadas, a não ser que, o interceptor tenha uma unidade desmisturadora e muito tempo disponível.

"Eu posso ver por milhas e milhas e milhas e milhas e milhas..."

The Who

" Escute-me... Veja-me... Toque-me... Mate-me..."

— Sarah O'Connor, Tributo a Tommy, 2019.

CIBERWEAR

"Uma coisa é você poder farejar o medo na pele de seu oponente. Porém é outra completamente diferente poder receber uma leitura digital em quatro cores de seu terror, assim como uma gravação de espectro completo de suas mentiras e evasões enquanto ele tenta desesperadamente salvar sua própria vida..."

— Morgan Blackhand

"No futuro não existe lugar para você se esconder de você mesmo..."

— Lyle McClellan, Canal 54.

Detector de Grampos: Este mini-receptor foi desenvolvido para captar sinais transmitidos por todos os tipos de grampos ou transmissores ocultos ("bugs"). Quando o bug está ativo, suas transmissões emitem um pequeno bip em sua nuca, ficando mais alto, conforme você se aproxima do bug. Em termos de jogo, ele lhe dá 6 chances em 10 (jogue 1D10) de detectar qualquer bug a 3m de distância. Uma opção normal para Atravessadores, Corporativos e Solos.

Wearman™ : Uma variante do dispositivo de rádio, o Wearman instala um par de pequenos alto-falantes de vibração em seus ossos mastóides, transformando seu crânio num sistema de áudio com a qualidade de um estúdio. Um pequeno adaptador de chip, instalado em seu lóbulo da orelha, permite que você acople uma variedade de chips musicais, todos confeccionados para se parecerem com brincos. Ou, você pode conectá-los diretamente em seus conectores interface. Cada chip contém cerca de 100 canções. A seleção musical pode ser feita pressionando-se a orelha, uma vez por seleção. Quando o chip é removido, o Wearman se desliga. O favorito dos adolescentes.

AudiçãoAmplificada: Este sistema melhora a audição e a sua capacidade de reconhecer sons, adicionando +1 para qualquer teste de *Atenção* relacionado com sons.

Analisador de Stress Vocal: Este sistema atua como um detector de mentiras, detectando minúsculas mudanças nos padrões e tons vocais, comparando-os com um conjunto de parâmetros pré-gravados. Você deve primeiro utilizar o analisador numa determinada pessoa quando ela estiver em uma situação relaxada ou, quando estiver falando a verdade. Todas as provas subseqüentes irão lhe conceder +2 nos seus testes de *Percepção* ou *Interrogatório* com aquela determinada pessoa.

Editor de Som: Este sistema permite ao usuário suprimir ruídos que possam distraí-lo ou que lhe impeçam de se concentrar em um som específico. A ativação deste sistema adiciona +2 para qualquer teste de *Atenção* relacionado com sons. O Editor de Som pode ser utilizado em conjunto com a Audição Amplificada ou Espectro de Escuta Amplificado.

Espectro de EscutaAmplificado: Este subsistema permite que o usuário escute sons nos níveis supersônicos e subsônicos.

Detector de Radar: Este sistema produz um bip alto toda vez que um feixe de radar é encontrado. Ele também tem 40% de chance de triangular a fonte do radar; quando a direção do feixe é determinada, o bip se transforma num tom claro.

Traçador: Esta opção permite que o personagem siga um tom emitido por uma fonte externa. Seu alcance é de 1 km. O tom aumenta de volume conforme o usuário se aproxima de seu alvo. O Traçador vem com dois emissores com a forma e tamanho aproximados a um alfinete. Cada emissor extra custa 25ed.

Conexão de Rádio de Feixe Colimado: Esta opção permite a comunicação de rádio de feixe colimado, até um alcance de 1,5km, enquanto ambos os lados estejam na linha de visão um do outro, e não estejam sendo bloqueados por nenhum objeto mais grosso do que 30 cm.

Explorador de Rádio de Banda Larga: Esta opção escaneia automaticamente todas as faixas de comunicação da polícia, dos bombeiros, das ambulâncias, e do Trauma Team. O usuário pode ajustar o seu explorador para cobrir uma faixa específica, enviando todas as mensagem que receber para seu próprio conector de rádio interno ou para uma Times Square Marquee.

Conexão de Micro-Gravação: Transmite qualquer coisa ouvida pelo usuário para um gravador de sons interno ou externo (por meio de conectores interface).

Conexão de Gravação Digital: Esta opção, permite que tudo o que for ouvido pelo usuário seja gravado num microchip interno (2 horas). As gravações podem ser enviadas para um gravador interno ou, via conectores interface, para um gravador externo.

Abafador de Ruído: Este sistema compensa, automaticamente, ruídos estridentes, como os produzidos por ataques com bombas de atordoamento ou armas sônicas. Os personagens com esta opção podem ignorar todos os efeitos destas armas.

Cibermembros

Quando o homem das ruas pensa num ciborgue, pensa em membros artificias: construções brilhantes e reluzentes de metal, fios e circuitos de microchips. Apesar de braços, pernas e órgãos de verdade poderem ser facilmente gerados em bio-tanques ou substituídos em Bancos de Corpos, por um custo muito menor, os membros artificiais continuam sendo um capricho muito popular no futuro de Cyberpunk. Eles são cromados, aerografado e incrustados de jóias, ou até mesmo esculpidos na busca da verdadeira estética Cyberpunk.

Sob todas as modas desenvolvidas, o cibermembro padrão é uma estrutura de alumínio e aço, com fibras musculares de plástico que controlam os movimentos. As articulações são de aço inoxidável. Os cibermembros são conectados numa interface de ligação nervosa especial, montada sobre a carne que está por cima do membro, enquanto que, a unidade principal é acoplada a um anel de metal e plástico, que está ao redor da parte da carne do membro. Esta ligação geralmente é colocada no bíceps superior/fêmur ou no cotovelo/joelho; contudo, os braços também podem ser conectados a um ombro artificial (veja adiante), e ancorados a uma ligação externa de braço.

Mitos e Habilidades dos Cibermembros

O mito popular sobre os cibermembros é que eles permitem que seus donos realizem todos os tipos de feitos superheróicos. Até certo ponto, isto é verdade. Os cibermembros podem ser projetados para ter velocidade e força amplificadas, utilizando fibras musculares sintéticas e chips de silício. O que você não encontrará por aí, são pessoas correndo a 300km/h, entortando barras de aço com as mãos ou arremessando Volkswagens. Por quê você não pode sair por aí levantando carros e derrubando muros como os ciborgues dos quadrinhos? Simples fisiologia. O membro substituído deve ser capaz de operar em conjunto com as outras partes do corpo. Mesmo se, seu braço for 10 vezes mais forte do que o anterior, os músculos das costas e do ombro não são — eles se romperiam muito antes de que os músculos artificiais conseguissem realizar tais proezas. Porém, dentro de certos limites, uma pessoa Ciberequipada pode realizar alguns truques bem impressionantes:

Esmagamento: Um braço cibernético usa fibras musculares sintéticas ao invés de carne e osso. Elas não se cansam, e não sentem dor. Elas também são muito mais fortes do que os tecidos musculares normais. Isto concede ao ciberbraço um poder de agarramento muito grande. Todos os cibermembros podem esmagar com facilidade metais leves, madeira e plásticos. Eles podem converter plásticos e vidro em poeira (apesar de não poderem converter pedaços de carvão em diamantes!). Em combate, qualquer agarramento produzido por um ciberbraço causa 2D6 de dano.

Dor: Os ciberbraços nunca se cansam, permitindo que o usuário se pendure em locais altos durante tempo indefinido. Você pode desligar os sensores táteis apenas com um comutador mental, eliminando a dor e permitindo que você realize feitos como: pegar algo em brasas, enfiar o braço em tanques de nitrogênio líquido ou mesmo, colocar a mão no fogo. Um ferimento de tiro em um cibermembro não tem efeitos dolorosos; você não tem que fazer um teste de vitalidade contra Atordoamento e Choque.

Dano: Os cibermembros podem receber (e distribuir) uma grande quantidade de dano, tanto que eles são tratados como maquinários para propósitos de combate. Todos os cibermembros podem receber até 20 pontos de dano estrutural antes de se tornarem inúteis, e até 30 pontos de dano estrutural antes de serem destruídos. Um soco de um ciberbraço causa 1D6 de dano em seu alvo; um muro, um carro, a cabeça de alguém, não importa. Um chute de uma ciberperna causa 2D6 de dano.

Saltar: As ciberpernas empregam pistões e microservomecanismos poderosos, apoiados por camadas de músculos sintéticos. Com um par delas, você pode saltar tremendas distâncias. Personagens que possuam um par de ciberpernas podem saltar 6 metros para frente, ou fazer uma corrida e saltar até 8 metros.

Opções

São variações que podem ser feitas a um cibermembro para melhorar sua força, capacidade de dano, ou flexibilidade. Além destas melhorias, pode-se instalar ombros artificiais na altura da cintura para fornecer um par de braços extras. Um cibermembro pode comportar até 4 opções ou implementações. Uma mão ou um pé é considerado uma opção (Os cibermembros vêm, automaticamente, com módulos básicos de pé).

Dispositivo de Mudança Rápida: Permite que o usuário troque de cibermembros sem utilizar ferramentas. O membro é montado como uma baioneta, e pode ser removido apertando-se um pequeno detentor no polegar e desenroscando-o para a esquerda. Dispositivos de Mudança Rápida também podem ser usados nas articulações do pulso ou do tornozelo permitindo que uma grande variedade de pés e mãos seja usada. Para calcular o PH (Perda de Humanidade), tire a média dos CH (Custos de Humanidade) de todas as opções que você estiver usando com o dispositivo e a duplique.

Ariete Hidráulico: Muito comum ciberware soviético. Os Arietes são mais pesados e volumosos que as fibras sintéticas (o membro não passará por uma inspeção como sendo real, não importando o quão bem coberto com Realskinn™ ele esteja), porém, ele pode receber mais dano (30 PDE para desativá-lo, 40 para destruí-lo). A força do membro também aumenta (3x dano normal para esmagar, socar, ou chutar).

*PDE=Poder de Dano Estrutural

Fibras Densas: Proporcionam mais força aos membros (2x dano normal) e durabilidade (+5 PDE). Os saltos são aumentados em 50%.

Articulações Reforçadas: Estas são feitas de aço titânio ao invés de aço inoxidável, adicionando ao cibermembro (+5 PDE).

Ombros Artificiais: Articulações que podem ser montadas sob uma armação situada nas costas. Permite que até dois braços extras sejam montados na altura da cintura. A unidade tem 25 PDE.

Escudo Contra Microondas & PEM: Protege seu cibermembro de ataques com microondas ou impulsos eletromagnéticos. O escudo pode ser colocado em qualquer tipo de cibermembro, não importando a cobertura que esteja utilizando; se estiver colocado em seu interior, ocupa um espaço no membro.

Cobertura Plástica: Mesmo que a maioria dos cibermembros venha descoberto ou despido, ele pode ser recoberto de muitas formas. O método mais barato é a Cobertura Plástica, que vem em uma grande variedade de cores, aerografias, holografias ou transparente com luzes internas. Uma cobertura plástica também pode ser cromada (uma opção muito popular), ou pintada com uma tinta metálica nos tons dourado, prateado, azulado, esverdeado ou avermelhado. A opção mais cara é a Realskinn™, um plástico flexível que se parece muito com pele de verdade, com folículos, pêlos, pequenos cicatrizes e imperfeições. Tem 75% de probabilidade de passar como sendo um membro de "carne" inclusive nas inspeções mais minuciosas.

"Então eu chutei o teto e pulei no espaço entre as telhas. Droga. Minha ciberperna direita atravessou o concreto barato quando eu atingi o outro lado. Eu estiquei meu braço e agarrei um cano grande para evitar a queda, e minha cibermão o amassou como se ele fosse um biscoito de metal... Realmente não era minha noite..."

— Ripperjack

"Duas mãos opcionais, incluindo o modelo com ferramentas. Cibermodem instalado no bíceps, com uma 9mm retrátil. O braço direito do cara parece um maldito canivete suíço..."
"Cala a boca e me ajude a esconder o corpo, Ripper".

— Ripperjack.

Ao invés de uma cobertura o cibermembro pode ser reforçado com Kevlar ou plásticos balísticos. Esta armadura reforçada protege o membro com um PB= 20. Contudo, você não pode cobrir ou cromar um membro blindado.

Mãos e Pés

O cibermembro básico vem sem mãos ou pés conectados; eles devem ser comprados separadamente, permitindo que o usuário ajuste o membro ãs suas necessidades específicas. Estas partes podem ser trocadas, desprendendo-se uma série de cavilhas, e conectando um novo pé ou mão (demorando cerca de 4 turnos). Mas você não pode colocar às mãos no lugar dos pés e vice-versa.

Mão Padrão: Parece com uma mão normal, com um polegar e quatro dedos. A mão é supercromada, coberta ou blindada como parte do braço.

Mão com Garras: É uma mão normal, com a opção de garras implantadas na parte superior e na região do pulso.

Mão com Martelo: Estas mãos são feitas de titânio reforçado, possuindo um poderoso propulsor explosivo que atua como um martelo. Se você der um soco, o dispositivo de explosão é ativado, propelindo o projétil superior com incrível velocidade e potência (1D10 de dano). Um orifício no topo ejeta o projétil e abre-se para receber um novo (reposições custam 3ed).

Mão com Serra: Esta mão pode ser puxada para trás, revelando uma pequena serra com mono-fios que giram em torno de um meão de titânio. Sua alta velocidade permite que ela corte a maioria dos materiais como se eles fossem manteiga. Causam um dano de 2D6+2; as armaduras maleáveis reduzem-se em 2 pontos/dano.

Mão com Ferramentas: Os quatro dedos desta mão ocultam pequenas microferramentas: 1) chave de fenda com cabeças intercambiáveis; 2) chave inglesa ajustável; 3) ferro de solda alimentado a bateria; 4) chave de caixa ajustável. A parte inferior da palma da mão é reforçada, de forma a ser usada como um pequeno martelo.

Mão com Agarrador: Os dedos desta mão podem se estender para trás para criar um arpéu de cinco dedos. Uma pequena bobina no pulso contém 30 metros de uma linha fina, superforte, capaz de suportar até 90 kg.

Extensor de Mão: Esta mão pode ser estendida de uma base telescópica no pulso a até 1 metro. Pode suportar 90 kg.

Mão com Pregos: Esta mão contém um prego de titânio endurecido que se projeta desde o pulso através da parte inferior da palma da mão. Pode ser envenenado e é muito útil para a escalada. Causa 1D6+3 de dano PA.

Mão Modular: Esta unidade contém: 1) injetor de drogas; 2) 1 metro de fio para ser usada como garrote, estendendo-se da ponta do dedo; 3) uma lâmina monomolecular de 2,5cm, para cortes; 4) uma gazua. Além disto, existe um espaço de 5x5cm na palma, para guardar coisas.

Pé com Garras: Os dedos deste pé estendem lâminas similares aos arranhadores, que causam 1D6 de dano. Considere como uma arma de fio para dano PA.

Pé com Ferramentas: Os dedos deste pé possuem: 1) chave de fenda com cabeças intercabiáveis; 2) chave inglesa ajustável; 3) ferro de solda alimentado por bateria; 4) chave de caixa ajustável; 5) serra de fio.

Pé com Nadadeiras: Pequenas nadadeiras se estendem de cada lado do seu pé, assim como entre os dedos. Dobra sua velocidade de natação, e adiciona +3 à perícia *Natação*.

Pé Firme: Os dedos deste pé podem se estender e se enrolar ao redor de uma barra de 5cm. As solas são cobertas com um material emborrachado, para aumentar a aderência. Adiciona +2 à perícia *Escalar*.

Pé com Salto em Ponta: Um salto de 15cm se projeta da sola deste pé, permitindo que o usuário execute chutes laterais mortais (o dano é de 2D6 PA). Pode ser usado para ancoragem ou escalada.

Instalações Internas

Estas são opções que são construídas dentro do cibermembro para uma função específica. Como a maioria das ciberarmas, elas são projetadas para terem uma capacidade máxima de ocultamento, tendo 60% de chance de não serem percebidas numa inspeção casual, se cobertas com Realskinn™ ou com uma cobertura convenientemente realista.

Cibermodem: Esta opção permite que o usuário carregue, por todo o tempo, um pequeno (e extremamente caro) cibermodem. O modem deve estar conectado a um DataTerm, computador ou outro tipo de linha de telecomunicação, de forma que possa funcionar. Ele é alimentado por uma bateria interna recarregável (até 3 horas; tempo de recarga 1 hora), ou através de um cabo externo. Os chips de programa são trocados através de uma porta de acesso situada no membro. O cibermodem é conectado diretamente no sistema nervoso através de seus próprios cabos internos, e não requer conectores interface externos.

Cibermodem Celular: Esta verão muito, muito cara de um cibermodem permite que um Netrunner se conecte diretamente com a Rede, sem uma conexão direta de telecomunicações. Um "CibCel" só pode ser usado em cidades grandes (acima de 100.000 habitantes) onde exista uma rede celular. Se usado em um veículo em movimento, existe 25% de chance em cada turno de que a conexão seja rompida e precise ser restabelecida no turno seguinte.

Gravador Digital: Esta unidade pode gravar informações de microfones internos, conectores de gravador digital, câmeras digitais, ou todos os três.

Gravador de Áudio/Vídeo: Esta unidade usa microcassetes para armazenar informações provenientes de seu microfone interno, de uma câmera de vídeo ou de um conector de gravador digital.

Espaço para Armazenamento: Um espaço de 5x5x15 cm com uma tranca, para guardar coisas.

Minicâmera: Pequena câmera digital retrátil que sai de uma adaptação no antebraço. Um chip interno armazena 20 imagens e pode ser facilmente mudado.

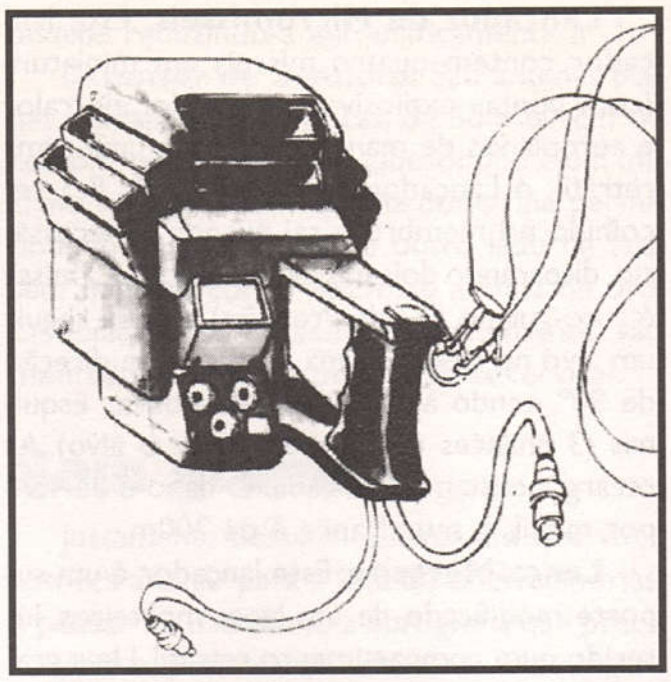
Minivídeo: Uma câmera retrátil com minicassetes que pode armazenar até 4 horas de imagens gravadas.

Coldre Oculto: Apenas para as pernas. É um espaço para armazenamento, oculto, com capacidade para uma pistola e um pente de munição extra. O tamanho da perna (baseada no Tipo Corporal) limita o tamanho da arma que pode ser guardada.

Muito fraco ou Fraco ..... Pistola Leve
Médio ou Forte ..... Pistola Média
Muito Forte ..... Pistola Pesada
Muito Forte ..... Espingarda dobrável (2 tiros, metade do alcance).

Monitor de Cristal Líquido: É uma tela de TV de 5x10cm, que pode mostrar imagens gráficas coloridas; usualmente coberta com uma tela de proteção transparente. As imagens podem ser reproduzidas de gravações digitais, minivídeos, minicâmeras, e ciberópticos. Um cabo pode ser estendido de uma porta AUX e ligado em qualquer conector interface padrão, para transferir imagens de um ciberóptico ou gravador de outra pessoa.

Tecscanner: Este dispositivo pode ser ligado aos sistemas de diagnóstico da maioria dos veículos, eletrodomésticos e eletrônicos pessoais, para determinar possíveis problemas, e solucionar avarias. Confiabilidade de 60%. Num teste em que você obtiver sucesso, a dificuldade de reparo será reduzida em -3 (você sabe o que está errado e somente tem que consertar).



Ciberarmas

Uma das vantagens dos cibermembros é sua habilidade de poder montar armas em sua estrutura. A maioria das ciberarmas deste tipo foi desenvolvida para furtividade e ocultamento, ao invés de oferecer grande poder de fogo, e tem 60% de chance de não serem detectadas se cobertas com Realskinn™ ou outra cobertura apropriada. Podem ser:

Arma Retrátil: Esta é a arma curta automática normalmente escondida em um ciberbraço. A arma se projeta para fora de sua posição mediante um mecanismo ejetor que fica coberto quando não está sendo usado. Devido a este fato, você tem sempre que se lembrar de descobrir seu braço quando estiver usando uma arma retrátil. Os pentes são inseridos ao lado do mecanismo. Estas armas são projetadas para usarem somente munição sem cartucho. O tamanho do ciberbraço (baseado no Tipo Corporal) limita o tamanho da arma que pode ser instalada (similar ao coldre oculto). Nota: você pode escolher qualquer pistola do tamanho correto listada na seção de armas. Uma SM Leve equivale a uma Pistola Média e uma SM Média equivale a uma Pistola Pesada (em termos de tamanho).

Lança-Chamas: Produz um pequeno jato de chamas de alta pressão com um alcance de 1 metro, e 4 disparos. Causa um dano de 2D6 no primeiro turno, e 1D6/2 para o segundo e posteriores. As armaduras maleáveis são reduzidas em 2 níveis por ataque.

Tamanho de armas retráteis.

Muito Fraco a Fraco
Pistolas Leves apenas.
Médio a Forte
Pistolas Médias ou SM leves.
Muito Forte
Pistolas Pesadas e muito pesadas, SM média ou espingarda com cano serrado embutida (2 tiros/ ½ de alcance).

Lançador de Micromísseis: Este lançador contém quatro mísseis em miniatura (com pontas explosivas, rastreador de calor e aeroplanos de manobra). Como uma arma retrátil, o Lançador de Micromísseis fica recolhido no membro e sai quando é necessário, disparando dois mísseis por turno. O míssil é auto-guiado (+2 de Precisão) e pode seguir um alvo no caso de uma mudança de direção de 90°, tendo a habilidade de dobrar esquinas (3 chances em 10 de perder o alvo). As recargas custam 50ed cada. O dano é de 4D6 por míssil, e seu alcance é de 200m.

Lança-Morteiro: Este lançador é um suporte modificado de um lança-morteiros, inserido num compartimento retrátil. Uma granada (você pode usar qualquer tipo padrão) fica armazenada no lançador; as recargas são realizadas a medida que se lancem as anteriores. Nota: Um espaço de armazenamento comum pode abrigar duas granadas.

Adaptador paraArma e Conexão: Este é um adaptador para serviços pesados, montado na parte inferior de um ciberbraço, na parte lateral de uma ciberperna ou em cima de um ombro. Você pode conectar externamente versões das armas padrões, conectando seus cabos de controle na base do adaptador. Você não pode usar blindagem ou roupas no membro em que o adaptador está instalado. Pode-se montar:

Lança-Morteiro
Lançador de Micromíssel
Pistola Automática adaptada externamente (baseada no Tipo Corporal)

Laser de Capacitor deTiro Duplo: Este microlaser foi projetado para produzir um pulso muito poderoso de duração limitada (3D6 para cada disparo de 1 segundo). O alcance é de 10m e para recarregá-lo você deve conectar-se a uma tomada de força por uma hora. Contudo, ele pode ser uma arma particularmente eficaz para assassinatos ou ataques silenciosos. Precisão +3.

Armações Lineares

As armações lineares são a versão de 2020 do exoesqueleto. Um exoesqueleto é, basicamente, uma estrutura de metal com músculos sintéticos para movimentação; você senta no exoesqueleto e controla seus movimentos, enquanto ele realiza o serviço. As versões mais antigas raramente eram usadas para algo importante; desajeitados e difíceis de serem controlados, operadores infelizes geralmente deixavam cair carregamentos de meia tonelada através de muros, ou arrancavam as dobradiças das portas de carregamento. Até chegarem os sistemas bioalimentados do século XXI, não foram desenvolvidas armações lineares mais práticas.

Uma armação linear parece uma blindagem individual de metal contornado. A armação é enxertada em seu corpo, enquanto seus sistemas são neuroconectados diretamente em seus músculos e ossos. As armações lineares são projetadas para receber uma percentagem do que você está carregando, deixando para você "trabalho" suficiente para compreender quanto você está carregando e manter o controle do peso.

Por exemplo, se você exercer força suficiente para levantar 4,5 kg, a armação linear não fornecerá nenhuma força adicional. Se você levantar 45 kg, a armação linear divide a diferença, levantando 20% dessa massa, assim você levanta 36 kg. Se você levantar 225 kg, a armação linear suportará 80% (180 kg) deixando para você carregar 45 kg. No topo da escala (quase 900 kg para a armação linear) a armação suporta 90% do peso, enquanto que você, só levanta 90 kg.

Porém, você não veio aqui para uma lição de física, certo? Você quer saber o quanto pode carregar e jogar nos outros.

As armações lineares estão disponíveis em três **forças**. Usando a armação linear, você usará seu valor de força em lugar de seu Tipo Corporal para qualquer tarefa como: levantar, entortar, carregar ou quebrar. Lembre-se, mesmo com todos os avanços em sua construção, as armações lineares ainda são muito pesadas (50-100 kg) e volumosas. Você não poderá nadar com elas, e terá, automaticamente, uma penalidade de -1 em seus REF. Porém, para quem deseja arremessar um carro para fora da estrada, elas são perfeitas. Todas as armações lineares levantam 50x seu valor de força. (Exemplo: pode levantar com muito esforço 600 kg).

Armação	Força	Modificador de dano
ArmaçãoΣ	12	+4
Armaçãoβ	14	+6
ArmaçãoΩ	16	+8

Respectivamente Σ=Sigma, β=Beta, Ω=Omega.

Placas Corporais

A expressão placas corporais é usada em qualquer situação onde, camadas de plásticos e metais blindados são superpostas e fixadas à pele diretamente. A armadura é microscopicamente porosa, permitindo que a pele respire. É feita inserindo-se um revestimento de plástico ablativo com um alveolado microcelular, que absorve energia.

As placas corporais não tornam você nem mais forte nem mais rápido, mas são perfeitas para o ciborgue que deseja uma proteção total o tempo inteiro — e não se importa que saibam sobre isto. É a expressão definitiva da filosofia "o metal é melhor do que a carne"; o corpo blindado com placas parece mais robótico do que humano, e são insensíveis à maioria dos danos físicos que tanto atormentam a nós mortais. As placas corporais incluem adaptadores especiais para sensores, além da blindagem corporal.

As placas corporais são vendidas em partes, cada uma cobre uma área específica. Ela pode ser colocada diretamente sobre a pele, ou ser estendida sobre uma armação de um exoesqueleto para se conseguir a última palavra em estética ciborgue.

Capuz: Esta placa corporal cobre o crânio. Ele é aplicado ao couro cabeludo através de minicavilhas, e se parecem com os velhos capuzes dos cientistas maus dos filmes de ficção científica ou fantasia épica. PB=25

Placa Facial: A placa facial padrão cobre todo o rosto, com aberturas para respiração, alimentação e visão. O material plástico é reforçado e interligado com fibras musculares sintéticas e é relativamente flexível. Os conectores nervosos faciais permitem mudanças de expressão limitadas (e um tanto quanto rígidas). Esta modificação não tem porquê ser feia; muitas pessoas acham atraentes os contornos prateados e rostos lisos, (algo como as aerografias de "robôs sexy" do séc.XX). Contudo, muitos ciborgues gostam de ter suas placas faciais esculpidas em imagens bizarras e geralmente assustadoras: monstros da mitologia, ou formas robóticas aterrorizantes. A seu gosto. PB= 25.

Placa de Tronco: Esta seção cobre o tronco superior e inferior, seja na frente ou atrás, em cima ou em baixo, com juntas de expansão nos lados, virilha e cintura para permitir total liberdade de movimento. PB=25. Reduz seus REF em -3.

Adaptador Frontal Óptico: Este adaptador permite que até cinco ciberópticos sejam instalados, em um receptáculo protegido, na parte superior da sua face. Os olhos são removidos e as cavidades orbitais usadas para colocar o equipamento receptor do adaptador óptico. Os adaptadores ópticos têm vários estilos: pequenos visores (a la Robocop), grupos de câmeras rotativas (como as antigas câmeras de cinema), ou como um implante óptico principal com outros menores arranjados em um círculo à sua volta. Desnecessário dizer que, isto acaba com sua *Atratividade* reduzindo-a automaticamente a -1.

Extensor de Sentidos: São antenas planas e adaptadoras ópticas, de 30 a 60 cm de comprimento. Um único ciberóptico e um microfone estão montados na ponta, lhe permitindo observar coisas do outro lado da rua, sem que seu corpo atravesse a linha de tiro. Os extensores de sentidos, geralmente, são montados na cabeça ou na coluna cervical.

Sem grana?

Justamente neste momento em que você começa a olhar para a lista de cibermelhorias, e pensa: "Eu não tenho a eurograna que preciso para experimentar esta nova tecnologia". Neste ponto você tem que se perguntar: "Quão desesperado eu estou? Estou mesmo disposto a me arriscar a ser morto ou mutilado apenas para conseguir um asqueroso ciberbraço?"

Claro que está.

Os que estão realmente desesperados adotam medidas desesperadas. Neste caso, você pode trabalhar para alguém que possa lhe comprar os cibernéticos. **Se você escolher qualquer um dos empregos abaixo pode conseguir 10.000 eurodólares em equipamentos cibernéticos, de graça.**

Junte-se aos Militares (secretamente).

Torne-se um guerreiro nas ciberguerras, servindo com distinção e honra numa unidade secreta das Forças Armadas de seu país. Faça parte das Forças de Combate Mecanizado de Elite (ciberrecruta, na linguagem popular). Veja de perto a dor, a tortura e a morte, enquanto você participa de uma das centenas de "Ações Policiais" secretas por todo o mundo, protegendo os "interesses nacionais". É claro que os Ciberrecrutas não existem. É claro que, seu país não envia equipes de agentes secretos fortemente armados para outros países, para matar e fomentar revoluções. E é claro que, eles não vão deixar você sair quando quiser.

Começar uma Carreira no Crime Organizado.

Os boatos nas ruas dizem que a Máfia está viva e contratando. Jure fidelidade à uma das grandes Famílias do crime organizado e você nunca sentirá falta da cibertecnologia. O único problema é que, você tem que lhes fazer alguns "trabalhinhos", como: coleta de taxa de "proteção", assassinatos, homicídios, guerra contra gangues rivais, coisas do tipo. As famílias de 2020 têm uma longa e honorável tradição que se remonta ao inicio do século XX. Ninguém nunca sai da Máfia. Nunca.

"Na segunda jornada, eu não estava me importando tanto. Nós estávamos aproveitando nossa luta contra os sandinistas, e o ciberbraço novo se pagou nos dois primeiros tiroteios. Aí, um AV de reconhecimento passou n'algum lugar empestiado na selva Nicaragüense, e então eu acordei novamente, eu estava sem minhas pernas. Eles me deram duas escolhas — ser um aleijado numa cadeira de rodas, ou ter duas pernas e uma nova jornada. Como você pode ver eu escolhi a segunda..."

— Ripperjack.

"Você é nosso, Banner. Corpo e alma. Nós não nos importamos com quanto metal você tem, ou com quantos amigos você pode contar. Quando nós quisermos você, é melhor vir correndo, e é melhor rezar para que nós não tenhamos de procurar por você primeiro. Porque você é propriedade da companhia, e nós podemos fazer o que quisermos com você..."

— Conversa em um escritório, 2020 DC.

Venda-se a uma Corporação

Junte-se a uma Corporação e conheça o mundo. Enquanto você estiver nela, eles lhe financiarão 10.000 dólares em nova tecnologia. Porém lembre-se: como em todos os negócios, há um preço. Neste caso, você tem que trabalhar para a Corporação. Os trabalhos que você vai fazer são justamente aqueles divertidos e suicidas nos quais eles não querem desperdiçar seu melhor pessoal: seqüestro de executivos, operações ilegais e missões de espionagem. Se você for realmente sortudo, poderá até se tornar um soldado numa guerra da Corporação — você sabe, aquelas que fazem o Vietnã e o Afeganistão parecerem piqueniques campestres. Guerras onde você tem de defender os interesses da Corporação em algum buraco sujo e infernal com uma população de nativos, que você tem que eliminar.

Os grandes negócios são divertidos.

A Parte Ruim

Como a maioria das ofertas existentes, estas oportunidades de emprego estão repletas de armadilhas criativas e perigosas. Cada uma exige que você trabalhe por uma quantidade de tempo indeterminada (para sempre), para pessoas que você pode não gostar. Você terá de fazer o que lhe disserem, não importando o quão cruel, perigoso e suicida seja. Como a maioria das pessoas poderosas no futuro Cyberpunk, eles não gostam de ser contrariados e têm um monte de maneiras terríveis de assegurar sua "cooperação":

Refém: Para se assegurar do seu bom comportamento a agência controladora mantém prisioneiro alguém que você considera muito. Se você fizer besteira, ele morre — ou pior.

Chantagem: Em algum momento do seu passado, você fez algo que não pode permitir que venha à tona. Pode ser algo tão pequeno como sonegar seus impostos (com uma pena de 20 anos na prisão), ou uma acusação de estupro seguido de assassinato. Pode até mesmo ser fictício — criado por seus novos empregadores para ter certeza de que você caminhe na linha. Você está a fim de correr o risco?

Chipware Sabotado: Para ter certeza de que você irá permanecer na linha, a agência controladora instalou alguns dispositivos letais em seu software cibernético. Coisas que fazem seu coração parar mediante uma ordem. Programas que lhe produzem dores de cabeça terríveis, se você se recusar a seguir uma ordem.

Monitorado: Seus empregadores lhe implantaram sensores ou outros dispositivos de monitoramento, apenas para garantir sua lealdade. Você não pode dizer ou fazer nada, sem que eles fiquem sabendo. Não pode ir a nenhum lugar, sem que lhe encontrem. A pior parte é que, você não sabe em qual parte do seu corpo estes dispositivos estão escondidos.

Comando para Matar: Um chip de sabotagem, realmente maligno — com uma palavra de comando, você matará quem quer que seja — sem controle, remorço ou piedade. Sua mãe. Sua amante. Seu gato. Qualquer um.

Segurança da Companhia: Outro asqueroso chip de sabotagem. Você não pode, conscientemente, ferir nenhum membro da agência controladora para qual você trabalha — a tentativa, lhe causaria dores causticantes. Continuar, lhe causaria ainda mais dor, culminando com uma parada cardíaca e uma morte horrível.

Detonador Remoto: Um dos truques favoritos das Corporações. É um pequeno pacote de explosivo inativo, enterrado em alguma parte do seu corpo, ativado por um sinal remoto de rádio. Você não sabe onde eles puseram isto; os scanners não conseguem encontrá-lo, e se você começar a procurar em si mesmo, tem grande chance de detoná-lo (60%). Deseja apostar com sua vida, amigo?

Parece divertido? Lembre-se, se fizer parte de um destes grupos, qualquer uma (ou mais) destas pequenas gracinhas, se aplicam perfeitamente para que você se torne um marionete de seus patrões. O que você for forçado a fazer, e o que eles vão fazer com você, está a cargo do Mestre. Ele nem mesmo precisa lhe contar. Você não tem escolha. Você acabou de vender sua alma.

Bem-vindo à 2020, gênio!

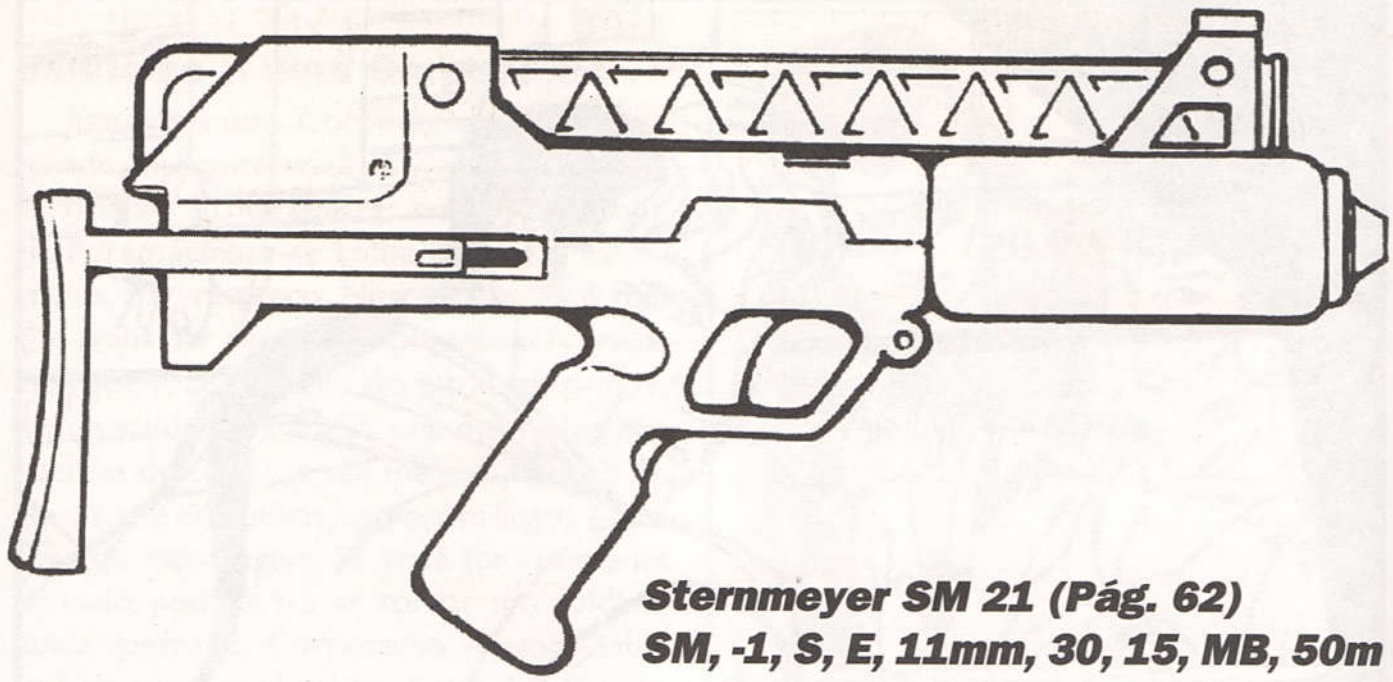
"É uma sensação de puro frio. Apenas eu e meus calafrios. A vitima, o calor, e a emoção de se estar no limite. O brilho posterior da vida, a presa pagando a conta. Amando as ruas, realizando a matança. Solo"

— Toby de Hammer, "Solo", Big Russia Music, 2019.

"Dane-se. Estes caras matam para viver. O único lugar onde um tiroteio é romântico é numa história de James Bond."

— Morgan Blackhand.

"Savage se jogou contra o muro quando os primeiros tiros começaram a pipocar. Tijolos estilhaçavam à sua volta como vidro barato, enquanto ele apoiava sua Scorpion 16 contra o muro, e começava a disparar".



Sternmeyer SM 21 (Pág. 62)
SM, -1, S, E, 11mm, 30, 15, MB, 50m

CAPÍTULO 7

TIROTEIO DE SEXTA À NOITE

Tiroteio de Sexta à Noite (TSN) é um sistema de combate com armas que permite usar armas de fogo modernas, futuristas e arcáicas nas aventuras de Cyberpunk. Foi desenvolvido para cobrir todos os elementos mais importantes do combate com armas de uma forma simples, permitindo o desenvolvimento de tiroteios realistas sem depender de um grande número de tabelas e cálculos. TSN, também cobre as armas brancas, combate corpo a corpo e artes marciais, todos na forma de um sistema simples que lhe permite utilizar a estratégia sobre o poder de fogo.

Existe um monte de teorias e idéias vagas sobre as confrontações com armas modernas — a maioria delas provém da escola de combate das armas-de-seis-tiros-que-nunca-se-acabam de Hollywood. Esta concepção errônea conseguiu se infiltrar, pouco a pouco, na criação de muitos jogos de RPG, permitindo a existência de personagens que podem ser repetidamente atingidos com Armas Curtas de grande calibre até que fiquem sem "pontos de vida" e ainda assim, disparar uma Ingram MAC-10 com uma só mão e acertar todos os tiros.

Em outras palavras: diversão inocente e politicamente correta.

TSN não é nem inocente nem politicamente correta. A maioria das informações aqui presentes estão de acordo com estudos balísticos, dados policiais, estatísticas do FBI e outras fontes nem divertidas, nem tão lim-

pas. Estas fontes tendem a apontar para algumas verdades básicas sobre os combates com armas de fogo.

80% da maioria dos combates armados ocorre entre amadores não treinados a distâncias de 7 metros. 40% destas raivosas batalhas se dão a distâncias de 3 metros ou menos! A maioria (60%) ocorre em condições difíceis e com pouca luz — em becos úmidos e escuros, com ambos os participantes palpitantes e com a respiração curta, parando momentaneamente para disparar um tiro mal mirado em uma sombra fugitiva, e então se agachando para se protegerem. Os acertos são surpreendentemente raros. Quando eles ocorrem (assumindo que estão sendo usadas armas de alto calibre), a vítima, geralmente, fica fora de combate ao primeiro disparo devido ao ferimento, choque e terror. Normalmente, um bom disparo com uma Magnum .44 espalhará um homem por toda New Jersey.

Por outro lado, isto é Cyberpunk, certo? Então por que nós estamos lhe dizendo tudo isto se não queremos que saia por aí com as armas brilhando? Se uma arma de grande calibre é realmente algo que deva ser respeitado, quem deseja perder personagem após personagem até perceber isto?

É aqui que nós entramos. Nós fizemos esta edição de TSN mais simples, mais direta e mais rápida. Assim, você pode se concentrar em como lutar, como ganhar cada confrontação (você só perderá uma vez). Nós vamos lhe dar todas as dicas que aprendemos com as centenas de encontros que tivemos, além de dicas quentes de policiais, soldados, oficiais da SWAT e outros veteranos que tiveram de enfrentar isto realmente.

É verdade, um tiroteio é perigoso. Mas, você pode agüentar. É por isso que você é um Cyberpunk.

Regras Básicas

Rodadas e Ordem de Atuação

O combate em TSN é dividido em rodadas, cada uma das quais representa 3 segundos. Durante as rodadas o jogador terá oportunidade de fazer alguma coisa. A ordem dos turnos dentro da rodada é baseada numa jogada de Iniciativa de 1D10 mais o atributo REF dos personagens, com os resultados mais altos se movendo primeiro e os mais baixos se movendo por último. Amplificadores de reflexos são adicionados ao resultado desta jogada quando for pertinente.

INICIATIVA = 1D10 + REF. O RESULTADO MAIS ALTO ATUA PRIMEIRO.

Exemplo: Jogadores A, B e C todos têm um REF igual a 10. A obtém 5, B obtém 8, e C um 2. A ordem de atuação será B, A, e C.

Espere pelo seu turno

Você pode decidir atuar mais tarde na rodada, entrando em ação em qualquer momento. Se você escolheu esperar até que o turno de outro jogador termine, você poderá atuar depois que todos realizaram seu turno dentro da rodada.

Exemplo: A ordem de atuação é: jogador A, então B, e C. O Jogador A decide esperar até que o jogador C tenha saído de seu abrigo, para então disparar. A nova ordem de atuação será B, C, A.

Iniciativa de Grupo

Pode ser que você queira acelerar o jogo, escolhendo neste caso um membro do grupo como seu líder e fazer com que ele realize as jogadas de iniciativa para todo o grupo. O resultado desta jogada é somada aos REF de cada membro do grupo, para determinar quando atua cada um.

Sacar Rápido

Declarado que você pretende **sacar rápido** (também conhecido como *tiro rápido*) no começo de cada assalto, você automaticamente adiciona +3 à sua jogada de iniciativa, recebendo uma penalidade de -3 para o ataque (você está se lançando precipitadamente no combate ao invés de estar se preparando com cuidado). Você também não poderá receber as vantagens de miras telescópicas, visores ou outros dispositivos de pontaria. A versão desta técnica para combate com armas brancas ou artes marciais é chamada de *iai-jutsu* ou golpe relâmpago.

SACAR RÁPIDO = +3 À INICIATIVA, -3 AO ATAQUE.

BEM, PARA QUE SERVE UM AMPLIFICADOR DE REFLEXOS?

Para um monte de coisas. Com eles você vai primeiro, mata primeiro (ou pelo menos tem a opção de agir primeiro). A maioria dos tiroteios começa e acaba em alguns poucos instantes. O que é um bom motivo para que você pense duas vezes antes de sacar uma arma.

A outra razão para os amplificadores de reflexos serem valiosos é que eles o tornam mais difícil de ser atingido. Você se move tão depressa que é difícil de mirar em você.

PORQUE SOLOS SÃO SINÔNIMOS DE MÁS NOTÍCIAS?

A vantagem dos Solos é a Noção de Combate. Para cada nível de Noção de Combate, some +1 aos testes de Iniciativa. Entre os Solos esta vantagem é praticamente anulada, porém quando encontram outros tipos de personagem, cuidado com eles.

Lembre-se: os Solos são o equivalente a assassinos de aluguel, e matar é o que eles fazem de melhor.

OPÇÕES PARA ATENÇÃO/NOTAR

Um modo de transformar os testes de Atenção numa verdadeira surpresa, é fazer com que os jogadores realizem dez testes deAtenção antes que o jogo comece. Escreva os resultados em ordem para cada jogador. Quando um teste desta perícia for necessário, vá para a lista (em ordem), comprovando se os resultados são suficientemente altos para se obter sucesso. A mesma tabela pode ser usada várias vezes, jogando-se 1D10 no começo de um novo combate, e aí ler a lista começando pelo número obtido (exemplo: você obteve um 5. Você começaria a ler seus resultados a partir do quinto, recorrendo à lista na seguinte ordem: 6, 7, 8, 9, 10, 1, 2, 3, 4, 5).

A	B	C	D	E	F
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Exemplo: Ripperjack se depara com seu inimigo de longa data, Hargan. Ele sabe que Hargan tem um REF maior do que o dele, assim ele decide fazer um ataque rápido, fulminando-o antes que o gigante possa fazer um só movimento. O bônus de sacar rápido lhe concederá +3 de vantagem, justamente o que ele precisa. A monokatana de Ripperjack descreve um arco rápido, num ataque iai-jutsu, antes que Hargam possa sacar sua própria espada — Desgraçadamente, a penalidade de -3 para o ataque trabalhou contra Ripperjack e ele não consegue atingir seu oponente.

Ações

Durante o seu turno, você pode realizar uma **ação** sem penalização alguma. Estas incluem:

AÇÕES

- ***Mover-se até o máximo da sua Capacidade de Movimento (3x sua Capacidade de Movimento em metros) por rodada.***
- ***Disparar um número de tiros que é no máximo igual a sua Cadência de Tiro máxima (CdT), ou realizar um ataque com Arma Branca.***
- ***Esquivar (fazendo com que você seja mais difícil de ser atingido. Apenas ataques com armas brancas.)***
- ***Aparar (desviando o dano para outra coisa.)***
- ***Escapar de um golpe ou armadilha.***
- ***Mirar (recebendo +1 para cada turno consecutivo mirando, até um máximo de 3.)***
- ***Recarregar ou trocar de arma.***
- ***Subir ou descer de um veículo.***
- ***Reparar ou realizar primeiros socorros.***
- ***Realizar uma ação que não seja de combate.***

Mais de uma Ação

Você pode realizar mais de uma ação por turno, com uma penalidade de -3 para cada ação sucessiva.

Ataque com duas Armas

Ataques com duas armas podem ser feitos com -3 de penalidade para acertar em ambas as armas usadas.

Emboscadas e Ataques Pelas Costas

Algumas vezes, a melhor maneira de se lidar com um oponente muito poderoso é atingi-lo pelas costas, resumindo: emboscá-lo. As emboscadas concedem uma vantagem de +5 para o ataque ser bem sucedido. Você pode emboscar ou atacar pelas costas, declarando que você pretende se esconder ou permanecer de tocaia para determinado alvo. Você pode escolher montar uma emboscada no momento em que:

A) O oponente não esteja ciente de sua localização e de sua intenção de atacá-lo. Isto pode ser conseguido procurando um lugar para se esconder com antecedência ou, tirando vantagem de uma confusão para se enconder e esperar sua oportunidade. A vítima de uma emboscada deve obter num teste de *Atenção,* um resultado maior do que o valor de sua perícia Furtividade + INT + 1D10, ou você, automaticamente, obteve sucesso na emboscada.

B) A atenção do oponente está em outra situação, como outro ataque ou uma tarefa que requeira grande concentração. Isto pode ser conseguido distraindo seu oponente, ou aproximando-se sorrateiramente enquanto ele está em combate com outro oponente.

EMBOSCADA = +5 AO ATAQUE DURANTE 1 RODADA.

O fato de você estar realizando uma emboscada não quer dizer que você vai atuar primeiro — significa apenas que, você tem uma vantagem no ataque. A iniciativa da rodada se calcula normalmente, podendo o personagem que prepara a emboscada atacar no seu turno ou, esperar para ver o que acontece antes de fazer seu ataque. Até que o ataque seja feito, seu oponente não pode atacá-lo, já que não sabe que está em perigo. Uma emboscada só pode ser usada apenas para um ataque; outra emboscada deve ser preparada para que o bônus possa ser recebido novamente.

Exemplo: Ripperjack decide preparar uma emboscada num beco escuro da cidade. Ele faz um teste com sua Furtividade + INT + 1D10 obtendo um total de 18. Scarr e Hargan, seus inimigos mortais vêm vindo.

No começo do combate a iniciativa resulta na seguinte ordem: Scarr, Ripperjack e Hargan. Ao caírem na armadilha Scarr e Hargan fazem um teste de Atenção. O resultado de Scarr é 12, e de Hargan

MODIFICADORES DE ATAQUE

ALCANCE DAS ARMAS

Armas Curtas	50m
Submetralhadoras	150m
Espingardas	50m
Fuzis	400m
Arremesso	10m x TCO (-10m/kg. › 1)

RESULTADO NECESSÁRIO PARA ACERTAR

Queima roupa (até 1m)	10
Perto (1/4 de longa distância)	15
Médio (1/2 de longa distância)	20
Longe (alcance total)	25
Extremo (2x longa distância)	30

MODIFICADORES (adicionar à jogada do atacante)

Alvo imóvel	+4
Alvo esquivando (apenas combate com armas brancas)	-2
Alvo em movimento REF › 10	-3
Alvo em movimento REF › 12	-4
Alvo em movimento REF › 14	-5
Sacar rápido (tiro rápido)	-3
Emboscada	+5
Tiro mirado em uma parte do corpo	-4
Ricochete ou fogo indireto	-5
Cegueira devido a luz ou poeira	-3
Alvo silhuetado	+2
Virando para encarar o alvo	-2
Usando duas armas simultaneamente	-3 para ambas
Disparando enquanto corre	-3
Disparando com braço instalado no quadril	-2
Arma instalada no corpo via torre	+2
Arma instalada em veículo, sem torre	-4
Alvo grande	+4
Alvo pequeno	-4
Alvo minúsculo	-6
Mirando ...	(+1 para cada rodada, até 3 rodadas)
Mira laser	+1
Mira telescópica	+2 Ext., +1 Med.
Sistema de mira	+1
Arma inteligente	+2
Visor inteligente	+2
Rajada de 3 balas (perto e médio, apenas)	+3
Fogo Automático, perto	+1 para cada 10 tiros
Fogo Automático, demais distâncias	-1 para cada 10 tiros

ÁREAS DE EFEITO

Tipo	Área
Granadas	5m
Molotovs	2m/litro
Lança-chamas	2m
Lança-chamas num cibermembro	1m
Mina	2m
Claymore	6m (do centro da explosão numa dada direção)
C-6	5m/kg
RPG	4m
Míssil	6m
Espingarda (perto)	1m
Espingarda (médio)	2m
Espingarda (longe/ext.)	3m
Micromíssel	2m cada

TABELA PARA GRANADAS

	10	
7	8	9
5	alvo	6
2	3	4
	1	

Jogue 1D10 se você errar o arremesso da granada; jogue outro D10 para determinar a distância do alvo.

DROGAS E VENENOS

TIPO	EFEITO	DANO
Alucinógenos	Confusão	-4 INT
Náusea	Doença	-4 REF
Gás lacrimogêneo	Lágrimas	-2 REF
Soníferos	Sono *	Nenhum
Biotoxina I	Morte	4D6
Biotoxina II	Morte	8D6
Gás Asfixiante	Morte	8D10

* A metade do efeito produz sonolência, -2 para todos os atributos.

EFEITOS DE MICROONDAS

EFEITOS COLATERAIS

1 Curto circuitos nos ciberópticos durante 1D6 turnos.

2 Espasmo neural! Se o personagem tem conectores interface, amplificadores de reflexos ou outras conexões, reduz-se os REF em 1D6/2 até ser reparado.

3 Curto circuitos nos ciberáudios durante 1D6 turnos.

4 Malfuncionamento de cibermembro: perde completamente o uso do cibermembro por 1D10 turnos. Jogue 1D6 para ver de qual se trata, jogando novamente se não possuir este membro cibernético.
- 1-2 Braço direito
- 3 Perna esquerda
- 4 Perna direita
- 5-6 Braço esquerdo

5 Colapso neural total! O personagem sofre convulsões num estado epiléptico por 1D6/3 turnos.

6 Nenhum efeito.

MODIFICADORES DE DANO

Força	Modificador
Muito fraco	-2
Fraco	-1
Médio	+0
Forte	+1
Muito Forte	+2
Tipo Corporal 11 - 12	+4
Tipo Corporal 13 - 14	+6
Tipo Corporal 15 ou mais	+8

COBERTURAS

TIPO	PDE
Parede de gesso	5
Muro de pedra	30
Árvore grossa, poste telefônico	30
Muro de tijolos	25
Muro de blocos de concreto	10
Porta de madeira	5
Porta de madeira pesada	15
Porta de aço	20
Poste de concreto	35
Data Tem™	25
Carroceria ou porta de carro	10
Carroceria de carro blindado	40
Carroceria de um AV-4	40
Bloco do motor	35
Caixa de correio	25
Hidrante	35
Bueiro	25

ARMADURAS

Tipo	PB*	VC**
Roupa, couro(•)	0	+0
Couro grosso	4	+0
Camiseta/ Colete blindado de kevlar(•)	10	+0
Capacete de aço	14	+0
Jaqueta blindada leve (•)	14	+0
Jaqueta blindada média	18	+1
Colete reforçado (•)	20	+1
Calça reforçada (•)	20	+1
Capacete de nylon	20	+0
Jaqueta blindada pesada	20	+2
Vestimenta de artilheiro	25	+3
Metal Gear™	25	+2

*** Contra munição perfurante reduz-se o PB à metade.**
• Contra armas perfurantes reduz-se o PB à metade.
(**) (VC) Os Valores de Carga devem ser somados e depois subtraídos do total de REF do personagem.

DANO DE CIBERARMAS

Arma	Dano
Arranhadores	1D6/2
Presas	1D6/3
Estripadores	1D6+3 (MP^)
Garras	3D6 (MP^)
Soqueira de Aço	1D6+2
Picador	2D6 (mono)
Cibercobra	1D6
Mão com Martelo	1D10
Mão com Serra	2D6+2
Mão com Prego	1D6+3 (MP)
Pé com Garras	1D6
Pé com Salto em Ponta	2D6 (MP)
Lança-chamas	2D6 (1D6/2 •)
Micromíssel	4D6 cada
Capacitor Laser	3D6
Ciber soco	1, 2* ou 3D6**
Ciber chute, contusão	2, 4* ou 6D6**

MP=Munição Perfurante
** Com arietes hidráulicos
* Com fibras sintéticas
• Dano secundário durante 3 turnos
^ faca MP

ARTES MARCIAIS E BONIFICAÇÕES POR ESPECIALIZAÇÃO

Estilo e nível de dificuldade	Soco	Chute	Bloqueio	Esquiva	Arremesso	Chave	Escapar	Asfixia	Rasteira	Agarramento.
Karate (2)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	-	-
Judo (1)	-	-	-	+1	+3	+2	+2	-	+2	+2
Boxe (1)	+3	-	+3	+1	-	-	-	-	-	-
Boxe Tailandês (4)	+3	+3	+2	-	-	-	-	-	-	+1
Choi Li Fut (3)	+2	+2	+2	+1	+1	-	-	-	+2	-
Aikido (3)	-	-	+4	+3	+3	+3	+3	+1	+3	+2
Kung Fu (3)	+2	+2	+2	-	-	-	-	-	+1	-
Tae Kwon Do (4)	+3	+3	+2	+1	-	-	-	-	+2	-
Savate (2)	-	+4	+1	+1	-	-	-	-	-	-
Luta Greco Romana (1)	-	-	-	-	+3	+4	+4	+2	+2	+4
Capoeira (3)	+1	+2	+2	+2	-	-	-	-	+3	-

é 20. "É uma armadilha" grita Hargan, porém é tarde demais; Scarr não sabia o que estava por vir, portanto não pode declarar um ataque ou uma defesa. Ripperjack o perfura com um tiro de sua H&K Hellfire, usando o bônus de +5 devido a emboscada. Com Hargan ele não terá este bônus, já que o gigante loiro obteve sucesso num teste de Atenção e, conseguiu percebê-lo.

O segundo golpe de Ripperjack falha, e Hargan se atira atrás de um carro abandonado e abre fogo com seu canhão automático de 20mm. Ripperjack desaparece num beco, para preparar outra emboscada.

Linha de Visão e Direção

Sempre que você estiver voltado para o seu alvo e tiver uma linha de visão clara, você pode atacar. Você pode ver claramente tudo o que está a frente de seus ombros. Na página 107, você encontrará ilustrações sobre linhas de visão e direções.

"Classificado com PB20. Você pode passar através do fogo. Como os hologramas, choombata..."
—Atravessador não identificado, 2015.

O Dano

O dano em combate é determinado jogando-se grupos de dados de seis lados. Por exemplo, se a regra diz "jogue 2D6", você iria jogar dois dados de seis lados, somar os resultados, e aplicar o total ao alvo do seu ataque. Se outra regra diz "jogue 2D6+1", você iria jogar como acima, e então, adicionar 1 ao total.

É assim que se cria o dano. Vamos ver agora, passo a passo, como aplicá-lo.

Localização do Dano

O primeiro passo na aplicação do dano é decidir aonde ele será produzido. A maioria dos ataques em combate raramente são mirados para algum membro específico; você só está procurando por uma brecha, seu oponente fracassa e você o acerta. Isto significa que, a não ser que você esteja tentando mirar o tiro em uma localização específica (e recebe uma penalidade de -4 por isto) você terá de determinar aonde o tiro acertou de forma aleatória.

A seção **localização** de sua Ficha de Personagem está lá para isto; nela aparecem todas as partes do corpo com valores entre 1 e 10, escritos abaixo delas. Quando seu personagem é atingido, jogue 1D10 e compare o resultado com o número do membro da tabela, para determinar onde foi atingido.

Use um pouco de bom senso com esta regra; por exemplo, se o personagem está atrás de um muro baixo, um resultado de 7 ou 8 (perna direita) é bem idiota. Ignore e jogue de novo.

Armadura

A armadura é o que impede os alvos de receberem o dano que você acabou de localizar. A seção de PB da armadura está justamente abaixo da seção de localização na sua Ficha de Personagem. Escreva o Poder de Bloqueio da armadura (PB) para cada área do corpo, no espaço correspondente para aquela área.

O Poder de Bloqueio (PB) refere-se a habilidade da armadura de deter o dano. Cada tipo de armadura tem seu próprio Poder de Bloqueio. Quando a armadura for atingida por um ataque, o PB da armadura é subtraído do total de dano causado pelo golpe.

A quantidade de dano restante (se houver) é então aplicada à área atingida. Se o dano causado for menor que o PB da armadura, o alvo não sofrerá nenhum dano.

Exemplo: Ripperjack está usando uma jaqueta de Kevlar com um PB de 18. Um tiro de 5.56 atinge-o no peito, causando-lhe 14 pontos de dano. O PB da armadura detém todo o dano. O disparo seguinte causa 22 pontos de dano. A armadura reduz isto em 18 pontos. Apenas 4 pontos conseguem atravessar a armadura e ferir Ripperjack.

Armaduras Maleáveis e Rígidas

As blindagens individuais são divididas em dois grupos: as que se baseiam a maioria de sua proteção em metais rígidos, componentes cerâmicos e outros compostos ou, as que utilizam materiais balísticos mais brandos e flexíveis. Esta divisão se faz devido a propósitos de cálculos de camadas e para alguns efeitos de dano de algumas armas. A tabela abaixo ordena as armaduras de maior a menor proteção de cima para baixo.

TABELA DE ARMADURAS

RÍGIDAS
Metal Gear™
Armadura Policial
Vestimenta de Artilheiro
Capacete de Aço
Calça/Colete Reforçado
Capacete de Nylon Balístico
Vestimenta Pesada APR* M-78
Armadura Militar Corporat.
Light Mesh™ C-balística

MALEÁVEIS
Jaqueta Blindada Pesada
Jaqueta Blindada Média
Armadura de Patrulheiro
Jaqueta APR* M-78
Jaqueta Blindada Leve
Camiseta/Colete de kevlar
Camiseta APR* M-78
Couro Grosso
Armadura estofada Skintight™

*APR= Armadura Pessoal Revisada Militech, Proteção contra AP, CorpBook.

Sobrepondo Armaduras

"Que idéia!" você pensa, "vestir uma camiseta a prova de balas, um colete a prova de balas e uma jaqueta blindada de Kevlar". Teoricamente, uma pessoa seria capaz de vestir várias armaduras até se tornar invulnerável.

Errado. Primeiramente, vamos dar uma olhada no mundo real. Se um policial normal pudesse sobrepor camadas de armadura sobre si mesmo, antes de atender a uma chamada de problemas domésticos, você pode apostar que ele o faria. Porém, ele não o faz, porque isto simplesmente não é prático. Veja o porquê.

Quando você sobrepõe camadas de coletes a prova de balas, você não está invulnerável, somente imobilizado. Apesar das armaduras modernas não serem tão pesadas como as antigas armaduras de placas, elas são bastante incômodas do ponto de vista de movimento. Tiras, bolsas, estofo e plástico reforçado juntos, restringem o movimento dos braços, endurecem o tronco e sobrecarregam as pernas. Braços estufados não levantam armas muito bem, e pernas muito bem protegidas não valem grande coisa para agachar, escalar ou correr.

Por esta razão, cada tipo de armadura em TSN tem um Valor de Carga (VC). Quando usar uma armadura corporal, adicione o total de VCs (listados na Tabela de Armaduras) e subtraia este total de seu atributo Reflexo. Ainda que a cibernética lhe ajude, usar armaduras em excesso poderá lhe custar caro.

Regras de Armadura

Regra 1: Blindagem Máxima

Agora, além dos valores de carga, apenas um máximo de 3 camadas de armadura podem ser usadas ao mesmo tempo, e apenas uma destas camadas pode ser uma armadura rígida (veja a tabela de Armaduras Maleáveis e Rígidas). A segunda camada tem um VC adicional de -1 como penalidade. A terceira camada tem uma penalidade adicional de -2. As opções cibernéticas, *Armadura Subcutânea* e *Placas Corporais* são consideradas camadas. *Pele Reforçada* também é considerada uma camada, contudo esta não recebe penalidade.

Regra 2: Armadura Proporcional.

Quando sobrepuser as armaduras, ou usar armadura atrás de um obstáculo ou cobertura, subtraia o menor PB do maior. Encontre a diferença na tabela seguinte e leia a coluna ao lado. Este é o bônus que você adiciona ao maior PB para determinar a proteção total da combinação armadura/armadura, ou armadura/cobertura. Se você tem três ou mais camadas de proteção, calcule em pares de dentro para fora. (Exemplo: para armaduras A, B e C, você compara A e B; determine a bonificação e então, compare o novo resultado ao mais resistente do par com C).

Armadura

Vamos esclarecer algumas coisas sobre blindagem agora mesmo. Quando falamos no Poder de Bloqueio de uma armadura, nós não estamos falando se uma bala (faca, espada, etc.) atravessou a armadura. O que nós realmente estamos medindo é a idéia abstrata de se algum dano conseguiu passar. Isto pode não ser uma bala ou uma espada em si, mas sim uma costela quebrada devido a um tiro ou até mesmo um pequeno dano concussivo devido a um bastão de basebal.

Resumindo, se a armadura deteve o ataque, isto significa que na realidade nenhum dano atingiu o personagem, independente do local onde a bala parou. Claro, que mesmo que um colete possa deter fisicamente um tiro de Magnum .357, à queima roupa, você sofrerá algumas contusões sérias.

A idéia de perfuradores de armadura também funciona deste modo. A chance de que uma faca irá conseguir cortar através das camadas de Kevlar é maior do que para uma bala bruta, e isto significa que uma quantidade maior de dano causado pela faca será capaz de chegar às suas costelas. Ataques perfurantes de armadura são mortais porque eles ignoram a maior vantagem das armaduras modernas: a habilidade de espalhar impacto cinemático por uma grande área, desacelerando a bala e impedindo-a de entrar no corpo.

Até mesmo golpes e feixes de energia podem ser detidos por uma armadura moderna; feita de materiais compostos e inserções de cerâmica, a armadura terá uma tendência a se desgastar quando submetida a ataques energéticos e a absorver energia cinética.

TIROTEIO DE SEXTA À NOITE

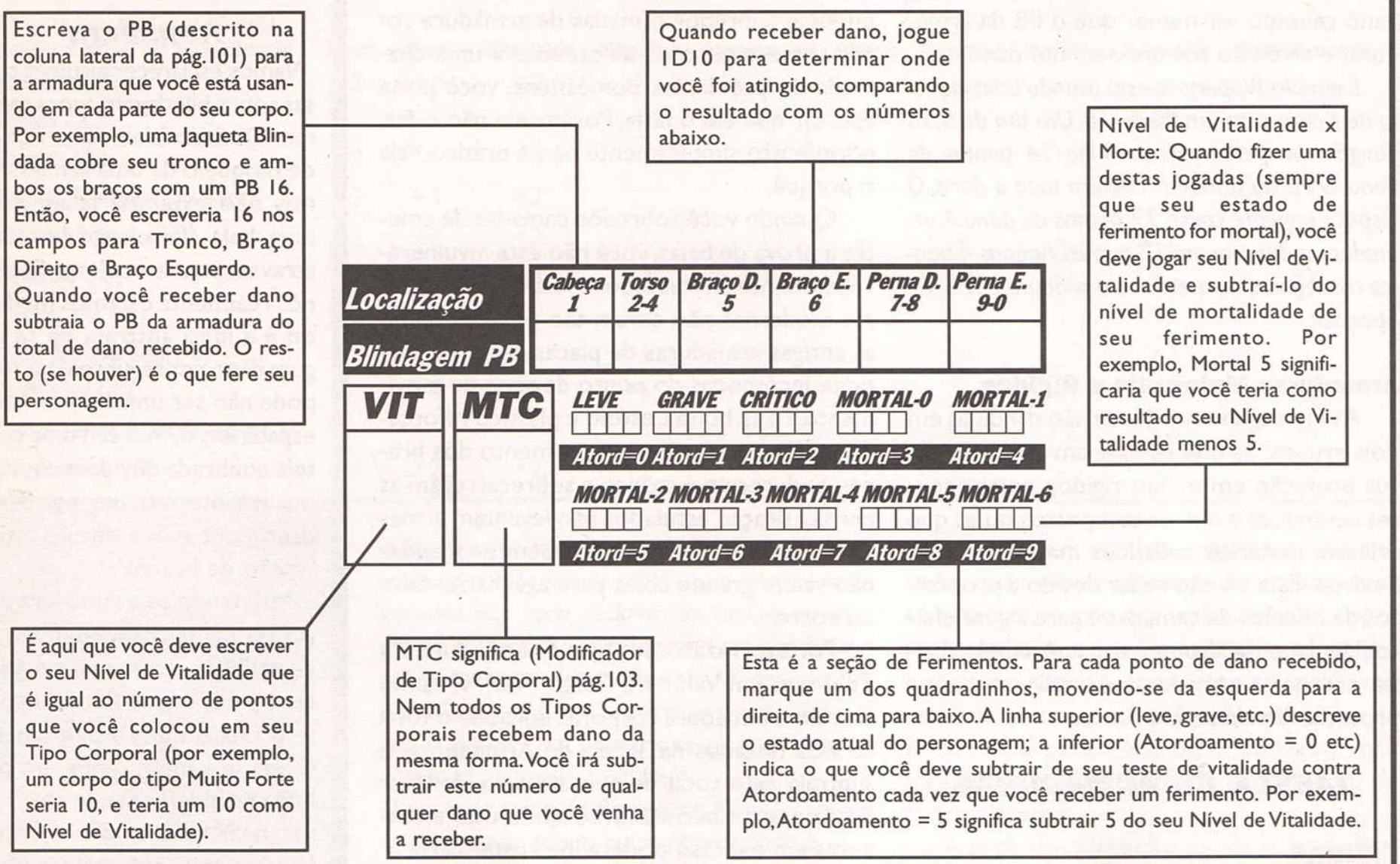


TABELA DE BLINDAGEM PROPORCIONAL

Diferença em PB	Bonificação
0-4	+5
5-8	+4
9-14	+3
15-20	+2
21-26	+1
27+	+0

Projéteis Perfuradores de Armadura (PA)

Existe outra razão pela qual a armadura não é a cura universal contra chumbo voador, e ela é chamada de projéteis *Perfuradores de Armadura* (PA). São balas desenvolvidas para causar todo o seu impacto em um único ponto, ao invés de se amassar como uma bala normal. Elas não causam tanto dano como as balas normais ou de ponta oca (causam a metade do dano normal), porém elas cortam através da armadura como faca quente na manteiga. Como conseqüência, quando se utiliza Perfuradores de Armadura, a blindagem terá a metade de seu valor de PB.

Por exemplo, digamos que uma 5.56 com PA cause 30 pontos de dano. Ela atinge uma armadura de PB= 10, que deve ser reduzida para 5 (10/2= 5) devido ao uso do PA. O dano remanescente (25 pontos) é reduzido novamente para 12 (25/2= 12.5 arredondado para 12), baseado na pequena capacidade de dano de uma bala PA.

O mesmo se aplica a facas, espadas e outras armas afiadas. Note que, armaduras marcadas com um (•) têm metade do seu PB se forem atingidas por armas afiadas.

A solução mais inteligente numa situação de combate é confiar na armadura mais leve, com a qual você possa lidar, a não ser que você esteja planejando tomar uma posição fixa ou, ir contra fogo pesado.

Penetração Progressiva

As armaduras não conseguem continuar absorvendo dano indefinidamente. Uma opção é usar o conceito de Penetração Progressiva. Cada vez que a armadura for atingida por um ataque penetrante (por exemplo: um ataque que exceda o PB da armadura), seu PB é reduzido em 1 ponto. Quando o PB chegar a 0, a armadura não será mais capaz de deter danos.

Utilizando-se de Cobertura

Você não precisa carregar uma jaqueta blindada com você aonde quer que vá — muitas vezes a sua melhor proteção é o que você pode encontrar à sua volta. As coberturas permitem que você se mova de um lugar para outro, enquanto alguma outra coisa absorve o dano por você.

Coberturas	*PDE*
Parede de gesso	5
Muro de pedra	30
Árvore grossa, poste telefônico	30
Muro de tijolos	25
Muro de blocos de concreto	10
Porta de madeira	5
Porta de madeira pesada	15
Porta de aço	20
Poste de concreto	35
Data Term™	25
Carreceria ou porta de carro	10
Carroceria de carro blindado	40
Carroceria de um AV-4	40
Bloco do motor	35
Caixa de correio	25
Hidrante	35
Bueiro	25

O Modificador de Tipo Corporal

O próximo passo após a armadura é aplicar o Modificador de Tipo Corporal de seu personagem ao dano. Este é um bônus especial que reduz os efeitos do dano, refletindo a estamina e rijeza natural do personagem. Cada vez que seu personagem receber dano, subtraia seu Modificador de Tipo Corporal do total de dano antes de aplicá-lo ao personagem.

TABELA DE MTC

Muito Fraco	-0
Fraco	-1
Médio	-2
Forte	-3
Muito Forte	-4
Sobrehumano*	-5

*Possivel apenas com cibernéticos.

Por exemplo, digamos que você recebeu dez pontos de dano. Se você tem um Tipo Corporal Muito Fraco, você iria receber todos os 10 pontos. Porém, com um Tipo Corporal Muito Forte você só receberia 6 pontos de dano (10-4=6).

A regra *"Livre-se do dano como um casaco velho" (em memória de A.Swenson):* Ocasionalmente, você encontrará situações onde a combinação de armadura com Modificador de Tipo Corporal reduzirá o dano recebido para zero ou menos. **O Modificador de Tipo Corporal nunca pode reduzir o dano para menos de um — nestes casos, o personagem irá automaticamente receber 1 ponto de dano.**

Ferimentos

Certo, então a armadura não deteve todo o dano, e seu Modificador de Tipo Corporal (MTC) não foi suficiente para absorver todo o resto. Está na hora de receber um ferimento.

Para registrar o dano, use a seção de ferimentos na sua Ficha de Personagem. Para cada ponto de dano recebido, marque um quadrado, movendo-se da esquerda para a direita, de cima para baixo. A linha superior da seção (marcada com Leve, Grave, Crítico, Mortal, etc.) diz o estado geral da saúde do personagem.

EFEITOS DOS FERIMENTOS

- Com um nível de ferimento LEVE, o personagem não sofre penalização em nenhuma de suas atividades. Ele apenas sente muita dor. ("É apenas um ferimento superficial...").
- Com um nível de ferimento GRAVE, o personagem terá um -2 em seus REF para todas as ações. Ele está machucado, sangrando, e encontra-se claramente impedido.
- Com um nível de ferimento CRÍTICO, os REF, INT e AuCon do personagem estão automaticamente reduzidos à metade (arredondado para cima). O personagem está segurando suas entranhas com uma das mãos e fazendo todo o possível para manter-se na batalha.
- Com um nível de ferimento MORTAL, os REF, INT e AuCon do personagem estão reduzidos a 1/3 do normal (dividido por 3, arredondado para cima). A esta altura a maioria dos personagens já está fora de combate, e passando desta para melhor, silenciosamente.

Ferimentos Especiais

Perda de Membro: Se um personagem receber mais do que oito pontos de dano na área de um mesmo membro em um só ataque, a área estará quebrada ou amputada do corpo, além do ponto de regeneração. O personagem deve imediatamente fazer um teste de Vitalidade contra Morte considerando que o nível de gravidade do ferimento é Mortal 0. Um ferimento na cabeça deste tipo, matará automaticamente o personagem.

Tiros na Cabeça: Um ferimento na cabeça sempre dobra o dano.

Ataque os outros, porém cubra seu traseiro

Lembre-se de que cobertura não significa automaticamente segurança. Se o alvo está escondido atrás de uma porta de madeira e você tem um fuzil, vá em frente e dispare através da porta; as penalidades por disparar as cegas não irão impedi-lo se você está a uma distância de disparo à queima roupa.

Se ele está atrás da porta de um carro, muito melhor; é preciso um bloco de motor para deter um balaço. Se você acha que ele está se escondendo atrás da porta do apartamento que você está para entrar, faça um teste de Percepção para descobrir de quê lado da porta ele está, e dispare através da parede de gesso.

Quando você estiver na rua, certifique-se de que você não apenas sabe onde as coberturas estão, como também sabe o PB delas. Se um esquadrão de extermínio estiver atrás de você, certifique-se de que há um DataTerm atrás do qual você possa se esconder — eles fazem estas coisas fortes o suficiente para agüentar uma batida de carro. Se não houver cobertura disponível, tente deitar na sarjeta. Bueiros funcionam muito bem se forem altos o suficiente.

Lembre-se de verificar suas linhas de visão. Afinal a cobertura não serve para porcaria nenhuma se o cara que estiver atirando em você se encontra numa posição mais alta. E não despreze o poder do fogo supressivo como cobertura; claro, você provavelmente não será capaz de acertar a uma grande distância, porém existe a chance de você fazer com que ele conserve a cabeça abaixada.

Prestem atenção nisto, Punks. Os cemitérios estão cheios de pessoas que não prestaram.

Projetar de Costas

Certo, vamos falar sobre projetar uma pessoa. Você sabe, quando você acerta o cara, e ele voa 3 metros para trás, com os braços abertos, indo se estraçalhar em uma vidraça convenientemente colocada na cena atrás dele.

Infelizmente, isto é outra invenção de Hollywood. Porque nós não temos este tipo de coisa em Cyberpunk? Culpe a terceira lei de Newton (de ação e reação). O fato é que se você consegue desferir energia suficiente para arrancar um homem do chão, os físicos dizem que o cara que está disparando a arma também irá voar 3 metros para trás. E isto não acontece.

De qualquer modo, uma arma de verdade não consegue produzir tamanha energia; uma bala não tem *massa* suficiente. Por exemplo, uma Winchester 458 Magnum Super X só consegue desferir 6390 J de energia na boca do cano (caindo para 1600 J após os primeiros 500 metros). Você pode desferir mais energia acertando seu alvo com um par de nunchakus.

Certo, então o que os especialistas em armas querem dizer quando falam em "Poder de Bloqueio"? O que eles realmente estão falando é a quantidade de dano ao tecido corporal que a arma pode causar com seu impacto. Quanto maior e mais pesada for a bala, mais dano por corte e concussão ela irá causar, e mais rápido o alvo irá cair devido ao choque e dano aos tecidos.

É disto que o teste de Vitalidade contra Choque/Atordoamento fala.

Testes de Vitalidade contra Atordoamento/Choque

Cada vez que seu personagem receber dano, ele deve fazer um teste de Vitalidade contra os efeitos da dor, choque, medo e perda de sangue. É o que você vê na maioria dos filmes de Hollywood, quando durante um tiroteio o bandido é ferido — cambaleando, cai para trás etc., tudo produzido pela dor e pelo choque (veja a coluna lateral a respeito da ficção sobre projetar uma pessoa).

O teste de Vitalidade contra o Atordoamento é algo muito sério, porque pode pôr um oponente fora do combate mais rápido do que o dano real do ferimento. Oficiais de polícia chegaram a morrer devido ao choque de uma pequena bala no pé (porém, nós não faremos isto com o seu personagem). Outras pessoas chegaram a receber de 30 a 40 tiros e conseguiram se manter em movimento até *10 minutos* antes que seus cérebros recebessem a mensagem que seus corpos estavam enviando ("Hei Bob, você está morto!").

O nível de dificuldade (o resultado a ser obtido no teste de Vitalidade contra Atordoamento) é igual ao *TCO* de seu personagem *menos* uma penalização que se baseia na *gravidade do ferimento*.

MODIFICADORES DO TESTE CONTRA ATORDOAMENTO

Gravidade do Ferimento	*Penalização*
Leve	0
Grave	-1
Crítico	-2
Mortal 0	-3
Mortal 1	-4
Mortal 2	-5
Mortal 3	-6
Mortal 4	-7
Mortal 5	-8
Mortal 6	-9

Um fracasso significa que o personagem está fora de combate. Você pode adicionar os efeitos especiais por sua própria conta.

TABELA DE EXAGEROS "HOLLYWOODIANOS"

Resultado	Efeito
1	Grita, gira os braços e cai.
2	Cai como uma boneca de pano.
3	Gira sobre si mesmo e cai.
4	Segura o ferimento, cambaleia e cai.
5	Olha fixamente para o ferimento e cai.
6	Se despenca no chão, gemendo.

Você pode se recuperar de um Atordoamento/Choque sendo bem sucedido em outro teste de Vitalidade no próximo turno.

Muito Importante: Teste de Vitalidade contra a Morte

A não ser que você tenha recebido um ferimento mortal, seu personagem não corre o risco de morrer; ele só precisa obter sucesso em seu Teste de Vitalidade contra Atordoamento, para manter-se consciente. Porém, se o ferimento for mortal, ele tem uma possibilidade de morrer. Para determinar se ele irá sobreviver, ou não, será necessário que ele faça um Teste de Vitalidade contra a Morte, mas com uma nova jogada sendo exigida a cada turno em que o personagem permanecer sem tratamento.

A esta altura a maioria dos personagens está fora de combate, passando desta para melhor, silenciosamente.

Como num teste de Vitalidade contra Atordoamento, um teste de Vitalidade contra Morte requer que você obtenha um valor em 1D10 menor ou igual ao Tipo Corporal de seu personagem, subtraindo o nível de gravidade do ferimento do total. Ferimentos mortais são classificados de 0 a 8.

Exemplo: Hargan é Muito Forte (TCO=10) e recebe um ferimento Mortal 4. Ele deve obter um resultado menor que 6 (10-4) para permanecer vivo.

A cada turno, você deve fazer outro teste de Vitalidade contra Morte, para ver se você é capaz de sobreviver até o próximo turno. Caso você obtenha sucesso, você conseguiu; caso contrário, você morre no fim do turno em que o teste foi feito.

Cedo ou tarde, você falhará em um teste e morrerá. O único modo de escapar é a **estabilização**.

A estabilização significa que o paciente não está mais perdendo sangue e que o ferimento principal foi contido pelo uso de drogas, cirurgia de campo e/ou ataduras. Um personagem que tenha sido estabilizado não precisará mais fazer testes de Vitalidade a cada turno. Qualquer um (exceto o paciente) pode tentar estabilizar um personagem mortalmente ferido; mas, será mais garantido, se realizado por um médico com algum treinamento. Muito mais!

Para se conseguir uma estabilizarão com sucesso, adicione ao seu atributo TEC qualquer perícia médica que você tenha e o resultado de 1D10. Se o total for um valor maior ou igual que o número de pontos de dano que o paciente recebeu, ele conseguiu. *Por Exemplo: Ripperjack recebeu 20 pontos de dano, o que significa que o nível de gravidade de seu ferimento é Mortal 1. Para estabilizá-lo, será necessário um resultado de 20 ou mais.* Uma vez estabilizado, o personagem já não estará mais em perigo de morte, a não ser que receba outro ferimento. Neste caso, todo o trabalho de estabilização terá de ser recomeçado.

As possibilidades de uma estabilização com sucesso podem ser aumentadas com os seguintes modificadores, adicionados ao resultado de sua jogada.

Vantagem .... Adicione ao Resultado	
Hospital Completo & Cirurgia	+5
Ambulância do Trauma Team	+3
Tanque de Suspensão de Vida	+3

Assumindo que você tenha êxito nas sua jogadas de estabilização, você vai sobreviver para lutar novamente. Se você falhar, sem problema, é para isto que nós temos Bancos de Corpos. De qualquer modo, para saber mais sobre **recuperação e aquisição de peças de reposição** veja a seção do Trauma Team, págs. 114 a 125.

Realizando Ataques

Esta seção cobre o básico de como se fazer os ataques. Se dividem em duas partes: COMBATE A DISTÂNCIA E COMBATE CORPO A CORPO.

Armas de Longo Alcance

Armas de Longo Alcance são qualquer coisa que se dispare ou arremesse a uma distância de um alvo. Para realizar um ataque com armas de longo alcance (pistolas, arcos, arremessar objetos, etc.) você deve jogar uma combinação de:

REF + PERÍCIA COM A ARMA + 1D10

e igualar ou superar um valor de **"dificuldade para acertar"**. Este valor é determinado pela distância entre você e o alvo.

DIFICULDADES PARA ACERTAR	
A queima roupa	10
Dist. Curta	15
Dist. Média	20
Dist. Longa	25
Dist. Extrema	30

Definição de Distâncias

- **Queima Roupa:** A arma está muito perto ou em contato físico com o alvo. Quase sempre acertará, causando dano máximo.
- **Curta:** A arma está disparando a um quarto da distância de seu alcance especificado (na lista de armas).
- **Média:** A arma está disparando na metade da distância de seu alcance especificado.
- **Longa:** A arma está disparando na distância de seu alcance especificado.
- **Extrema:** A arma está disparando numa distância duas vezes maior que seu alcance especificado.

Modificadores

Quando for fazer sua jogada, você deve somar todos e cada um dos modificadores que sejam aplicados na situação de combate ao resultado de sua *jogada de ataque*. Existem modificadores para alvo, apontar, tipo de arma, tipo de disparo, posição e movimento; todos listados na pág. 99.

Mirando

Um modo de melhorar sua chance de acertar é mirar. Cada turno em que você passa mirando, adiciona +1 para seu ataque, até o máximo de três rodadas. Para mirar, você assume uma posição fixa, sem movimentação e que possa seguir o alvo.

Sucesso Decisivo

Com um resultado natural de 10 (sem modificadores), você obteve um sucesso decisivo. Jogue outra vez 1D10 e adicione o resultado à sua primeira jogada.

Falha Crítica

Com um resultado natural de 1 (sem modificadores), você obteve uma falha crítica. Você deve jogar 1D10 adicional e verificar o resultado na Tabela de Falhas Críticas, página 43, para ver o que acontece.

As falhas críticas podem compreender uma grande variedade de efeitos. A maioria das falhas críticas com arma incluem, malfuncionamento ou explosões.

" Esta noite os resultados da loteria de corpos são: No lado sul da Zona de Combate, 13. Em Norte Highlands e Cidade Universitária, 4. E para completar — uma queda de um pequeno avião no Aeroporto de Night City, sem sobreviventes. Os ganhadores desta noite são...

— Programa de Notícias Noturno, c. 2020.

"Não é apenas o fato de possuir uma arma automática que o torna perigoso. É saber como usar esta arma efetivamente. Um bom combatente pode devastar uma área, exterminar um grupo e acertar um tiro com precisão em um alvo. E nunca ficar sem munição fazendo isto."

— Morgan Blackhand.

As **armas automáticas** são as que têm maior chance de uma falha crítica, e terão malfuncionamento baseado na qualidade da arma.

Quando obtiver uma falha crítica usando uma arma automática, ignore a tabela na página 43 e jogue um 1D10; para evitar que a arma falhe, você deverá obter um resultado maior que a confiabilidade da arma.

TABELA DE CONFIABILIDADE

Arma	Malfuncionamento em
Muito Confiável	3 ou menos
Padrão	5 ou menos
Pouco Confiável	8 ou menos

São necessários 1D6 turnos para arrumar uma arma em malfuncionamento.

Armas Automáticas

Existem três modos de usar uma arma automática. A primeira, a **rajada de 3 disparos** é usada para produzir vários impactos em um único alvo a qualquer distância. O **modo automático** é usado para disparar uma grande quantidade de balas a uma distância curta em um, ou mais alvos. O **fogo supressivo** é usado para forçar seu oponente a conservar sua cabeça baixa ou arriscar-se a tomar um tiro. Cada técnica tem suas próprias vantagens e desvantagens em combate e os bons guerreiros de rua sabem quando usar a técnica certa no momento certo.

Rajada de Três Disparos

A rajada de três tiros é usada na maioria das armas automáticas para economizar munição e melhorar a precisão. A rajada lhe concede automaticamente a vantagem de +3 para o ataque em determinadas distâncias. O ataque é realizado como uma ação normal. Se você obtiver sucesso, jogue 1D6/2 para ver quantos tiros acertaram o alvo. Esta técnica só pode ser usada contra um único alvo, por vez.

RTD = +3, SOMENTE PARA CURTA E MÉDIA DISTÂNCIA.

Modo Automático

Este ataque é o melhor a ser usado quando se deseja cobrir um grande número de alvos, ou assegurar-se de que um único alvo esteja morto, morto, e bem morto. Uma arma em modo automático é igual a um potro xucro; é muito difícil mantê-la fixa em um alvo a mais do que alguns metros de distância. Usar uma mira ou, perder algum tempo tentando mirar é impossível. Sendo assim a distância é fundamental ao se utilizar o Modo Automático.

A opção em modo automático é baseada na Cadência de Tiro (CdT) da arma. Se você estiver atacando mais de um alvo, você deve dividir a CdT da arma pelo número total de alvos (arredondado para baixo) e aí, jogar para cada alvo, individualmente.

REGRAS PARA MODO AUTOMÁTICO

A Distância Curta:

Para cada 10 tiros disparados, adicione 1 ao seu total de ataque.

As Distâncias Média, Longa e Extrema:

Para cada 10 tiros disparados, subtraia 1 do seu total de ataque.

Para cada ponto de sucesso obtido acima do necessário para superar a dificuldade de acerto, uma bala alcançará seu objetivo, e assim até o número máximo de balas igual ao CdT da arma.

 # DE IMPACTOS = # PONTOS > DIFICULDADE DE ACERTO

Fogo Supressivo

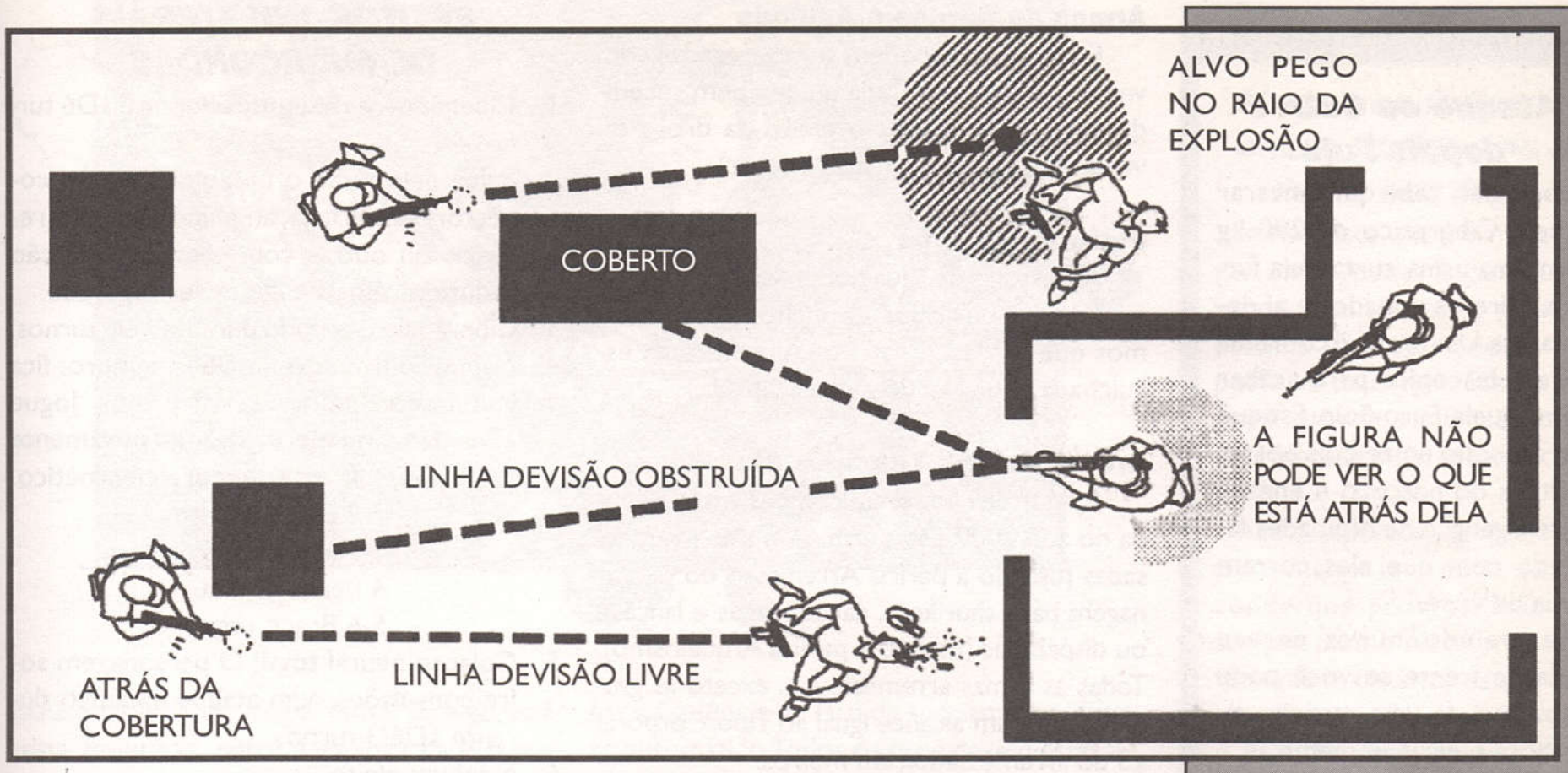
O fogo supressivo é usado para cobrir uma área (chamada de zona de fogo) com balas, tornando-a extremamente difícil de ser atravessada. Todos os alvos que entrem ou cruzem a zona de fogo, durante este ataque, devem fazer um "teste", para não serem atingidos, jogando seu Atletismo + REF + 1D10 e superar o *número de segurança*. Caso não se obtenha sucesso nesta jogada, o alvo recebe 1D6 tiros, cada um localizado aleatoriamente.

Este número de segurança é determinado dividindo-se o total de balas disparadas pela largura da zona de fogo.

Exemplo: 64 tiros disparados em um área de 2 metros requerem que, um resultado maior ou igual a 32. 64 tiros disparados numa área de 5 metros, requerem um resultado de 12 ou mais.

***NÚMERO DE SEGURANÇA* = NÚMERO DE DISPAROS DIVIDIDO PELA LARGURA DA ZONA DE FOGO, EM METROS.**

Você pode sobrepôr áreas de fogo com mais de uma arma, dividindo o número total de tiros para determinar o número de segurança.



Por exemplo: duas Uzi com um CdT de 32 iriam colocar 64 balas na zona de fogo.

Duas regras são imediatamente evidentes com respeito ao fogo supressivo. Primeiro, ele só é útil quando você pode disparar MUITAS balas em um espaço pequeno. Isto significa que, os grupos deveriam coordenar suas ações e disparar todos ao mesmo tempo, colocando um maior número de balas na zona de fogo. Segundo, a zona de fogo deveria ser o mais estreita possível (a largura mínima para uma zona de fogo é de dois metros).

Armas de Longo Alcance Incomuns

Estas armas, geralmente, são usadas para controlar multidões, realizar missões secretas, ou outras situações onde você que matar seja apenas uma das opções; ou quando você quer ver eliminado um número limitado de alvos, silenciosamente.

Pistolas de Ar

Estas são versões mais avançadas das "armas de paintball" dos anos 90. Podem ser carregadas com veneno, tinta, drogas ou ácido.

Tinta: Só causa danos superficiais. Acertar na cabeça tem uma chance de 5 em 10 de cegar o alvo durante 3 turnos, devido a tinta nos olhos, e uma chance de 4 em 10 de destruir permanentemente o olho.

Venenos e Drogas: Para evitar seus efeitos, o personagem deve fazer um teste de vitalidade. Caso obtenha sucesso, o dano é dividido pela metade.

EFEITOS DE DROGAS E VENENOS

Tipo	Efeito	Dano
Alucinógenos	Confusão	-4 INT
Nauseante	Doença	-4 REF
Soníferos	Sono *	nenhum
Biotoxina I	Morte	4D6
Biotoxina II	Morte	8D6
Gás Asfixiante	Morte	8D10

* Metade do efeito produzirá sonolência; -2 para todos os atributos.

Ácido: O ácido causa 1D6 pontos de dano por cápsula. Apesar da armadura deter este dano, o ácido irá corroer a armadura, reduzindo seu PB em 1D6 por turno, durante 3 turnos.

Exemplo: Ripperjack acerta uma armadura PB=15 com duas cápsulas. Ele joga 2D6 e consegue um total de 7 pontos de dano. No primeiro turno, o PB da armadura é reduzido a 8. No seguinte a 1. No próximo turno 6 pontos de dano atravessam a armadura e chegam à pele da vítima.

Tasers

Tasers exigem que a vítima faça um teste de vitalidade contra Atordoamento (veja *Testes de Vitalidade*, pág. 104). O número de segurança é reduzido em -2 para cada tiro sucessivo num período de três turnos. Os tasers podem ser recarregados com eletricidade normal, demorando uma hora para atingir a carga total.

Ataque os Outros depois Fuja

Você não tem que encarar aquele Ciberpsico de 200 kg com uma arma curta. Seja furtivo. Atire de telhados e aí desapareça. Use um fuzil com uma mira telescópica para acabar com aquele Euro-Solo. Estique um monofio entre dois postes a altura do pescoço e engane aquela gangue de Nômades fazendo com que eles corram atrás de você.

Resumindo, nunca encare nada de frente se você pode fazer isto de uma maneira silenciosa e eficientemente.

Mestres estão prestando atenção? Eles irão usar estes truques em você. Agora, você está preparado para eles.

Armas de Dardos e Agulhas

Estas pistolas podem ser carregadas com veneno ou drogas. Cada ataque bem sucedido causa 1D6/2 mais o efeito da droga ou veneno usado (veja Pistolas de Ar).

Pistolas de Água

As pistolas de água podem ser carregadas com drogas ou ácidos. Os efeitos são os mesmos que os das Pistolas de Ar, com cada esguichada equivalendo a duas cápsulas.

Arcos, Bestas, Lanças e Shurikens

Apesar de não serem comuns, estão a venda no ano 2000. Estas armas ou são arremessadas (usando a perícia Arremesso do personagem para shurikens, dardos, facas e lanças), ou disparadas (usando a perícia Arqueirismo). Todas as armas arremessáveis, exceto as granadas, têm um alcance igual ao Tipo Corporal x3 do arremessador, em metros.

Armas de Feixe

As armas de feixe incluem **lasers** e armas de **microondas**. Essas armas poderosas são extremamente raras no universo *Cyberpunk* (1 chance em 10 de estarem disponíveis e mesmo assim, apenas para as maiores Corporações e/ou Governos mais importantes).

Lasers

Os lasers têm uma bateria recarregável, acumulando um total de 10D6 de dano. Você pode usar de 1D6 a 5D6 em um só disparo, até que tenha usado os 10 dados. Os lasers podem ser recarregados numa tomada comum a uma velocidade de 1D6 por hora.

Exemplo: Ripperjack recentemente roubou um Laser de um guarda da Arasaka. Ele dispõe de 10D6 para utilizar da forma que lhe convir; ele ajusta o seletor de dano para 5D6 e dispara. Se continuar assim, só terá outro disparo antes de ter de recarregar a arma.

Microondas

As armas de microondas são disparadas como qualquer outra arma de longo alcance, causando 1D6 de dano por queimadura. Além disto, qualquer alvo que estiver a 1 metro da trajetória do raio deve jogar 1D6 na tabela de efeitos colaterais de microondas, para determinar se ocorre algum problema no sistema elétrico do ciberware exposto. O ciberware blindado não sofre esses efeitos.

Como os lasers, as armas de microondas são recarregadas em uma tomada comum, demorando uma hora para recarregar.

EFEITOS COLATERAIS DE MICROONDAS

1 Ciberópticos desligados durante 1D6 turnos.
2 Pulso neural! Se o personagem tem conectores interface, amplificadores de reflexos ou outras conexões, os REF são reduzidos em 1D6/2 até ser reparado.
3 Ciberáudio desligado durante 1D6 turnos.
4 Malfuncionamento de cibermembro: fica inutilizado durante 1D10 turnos. Jogue 1D6 para o membro, jogando novamente se não possuir este membro cibernético.
1-2 Braço direito
3 Perna esquerda
4 Perna direita
5-6 Braço esquerdo
5 Colapso neural total! O personagem sofre convulsões, num ataque epilético durante 1D6/3 turnos.
6 Nenhum efeito.

Armas com Efeito sobre uma Área

Estas armas são disparadas como qualquer outro tipo de arma de longo alcance. Contudo, elas são capazes de cobrir mais de um alvo de uma só vez com uma nuvem de balas, chamas, gases, ou uma explosão. As Armas com Efeito sobre uma Área incluem: **espingardas, granadas e explosivos, lança-chamas, mísseis e foguetes, minas e Granadas Propelidas por Foguete ("GPF" ou Rocket Powered Granades "RPGs")**.

O ataque é feito como em qualquer outra arma de longo alcance, com o *centro* da área de efeito sobre o alvo determinado e portanto, qualquer coisa dentro dessa área também receberá dano. Caso se erre o alvo, o verdadeiro centro do ataque deverá ser determinado. Para calcular onde a granada, ou outra arma de área acertou, jogue 1D10 para determinar a direção na Tabela de Granadas e então, jogue outro 1D10 para determinar quantos metros de distância ela se desviou do objetivo.

Espingardas

As espingardas disparam uma nuvem de pequenos pedaços de metal, chamada "trama". O tamanho desta nuvem depende da distância entre o atacante e o defensor. Qualquer alvo numa linha reta entre o atacante e o alvo pretendido, deve ser considerado como

incluso na área de efeito. Nota: Se algo está nesta trajetória, entre a espingarda e o seu alvo, os espaços intervenientes atrás do objeto são considerados fora da linha de fogo.

TABELA DE ESPINGARDAS

Distância	Trama	Dano
Queima Roupa, Curta	1 metro	4D6
Média	2 metros	3D6
Longa	3 metros	2D6

Qualquer alvo dentro da trama receberá dano baseado na distância (o dano listado na Tabela de Armas, da pág. 61, se baseia no dano máximo).

Exemplo: Ripperjack dispara sua espingarda em dois Boosters a uma distância média (largura da trama = 2 metros). Ele acerta o primeiro, bem no alvo. O segundo está a 1 metro do primeiro — a trama também o cobre. Ambos recebem o dano.

"Hei cara, você quer 25 granadas incendiárias e algumas de fragmentação, certo? Sem Problema".

As espingardas são uma arma muito eficaz em situações onde, mirar não é crucial. Por exemplo, em um beco com dois metros de largura, não existe meio de um alvo escapar a um ferimento, não interessando o quanto seus reflexos estejam amplificados. Apesar disto, as espingardas são limitadas a distâncias relativamente curtas, já que chumbinhos, não causam muito dano.

Espingardas Automáticas

Uma das armas mais potentes para curta distância, é a espingarda automática. Em combate, você pode realizar tantos ataques quanto for a Cadência de Tiro de sua arma em disparo automático. Todos os tiros devem estar a 1 metro do outro. Cada ataque tem uma penalidade de -2 para cada tiro adicional após o primeiro. Contudo, quando isto significa que você pode disparar cinco nuvens de chumbo de dois metros de comprimento em dada área, e uma penalidade de -4 ou -6 é um pequeno preço a ser pago. As espingardas automáticas são lentas, volumosas e com um alcance lamentável, porém elas são infernais em combates a curta distância.

Exemplo: Ripperjack dispara cinco tiros de sua CAWS. Ele recebe uma penalidade de -8 à sua jogada de ataque para fazer isto. Ele mira em um beco com 5 metros espaçando seus tiros em intervalos de 1 metro. O beco se converte no paraíso da carne moída.

Efeitos Perfuradores de Armadura de Balas de uma Espingarda

Estes projéteis têm uma habilidade de PA normal contra todas as armaduras. O dano que penetrar as armaduras rígidas não é dividido pela metade. O dano que penetrar uma armadura maleável é dividido normalmente pela metade. Isto representa o resultado concussivo da massa e do impacto de pequenos cartuchos.

Cartuchos de calibre 10.	5D6+3
Cartuchos de calibre 12.	4D6+2
Cartuchos de calibre 20.	3D6+1

Ataque os Outros e então Obrigue-os a Fazer seu Jogo

Sempre faça o seu inimigo jogar a seu modo. Engane-o fazendo com que ele o persiga. Escolha um local onde você possa vê-lo chegar. Separe alguma comida e munição para uma longa estadia, se for necessário.

Punks espertos sempre têm pelos menos uma dúzia de esconderijos prontos. Não vá sempre para o mesmo, ou então uma noite você estará entrando em seu saco de dormir e BOOM! (Veja página 100). Certifique-se de que você pode se esconder quando for preciso.

Uma boa técnica é arrumar seu melhor esconderijo no território do pior adversário de seu inimigo; assim, você se esconderia da Arasaka no meio de um campo de treinamento da Millitech.

Deixe que *eles* façam o trabalho.

Ataque os Outros e aí Saqueie seus Corpos

Tem um esquadrão atrás de você? Eis aqui um bom truque. Antes de ter de sair de um beco coloque alguns claymores na sua rota de fuga. Ponha-os sob alguma sujeira ou lixo, e marque a localização com uma lata ou alguma outra coisa. Quando estiver batendo em retirada, você desvia das minas e deixa que os idiotas no seu encalço passem pelos fios.

BOOM.

Outro truque da escola de golpes baixos e truques de assassinos. Você tem uma situação de impasse. Não consegue fazer com que eles saiam e não é capaz de entrar? Distrái-os enquanto seus companheiros instalam claymores em todas portas e janelas. Então apenas vá embora.

Eventualmente eles vão ter de sair.

BOOM.

Aqui vai uma dica grátis. Cansado de seguir aquele atirador pelas ruas? Descubra onde ele dorme. Ponha uma mina sob seu colchão (gentilmente...), aí certifique-se de ligá-la por um fio ao estrado de molas. Ele irá sentar no colchão, ou levantá-lo para verificar se não há nenhuma armadilha.

Tarde demais.

BOOM.

Granadas

As granadas são encontradas nos seguintes tipos: fragmentação, incendiárias, atordoadoras, cegantes, sônicas, de concussão e gás. Cada tipo tem sua área de efeito, geralmente entre 2 a 5 metros. As granadas e explosivos podem ser detonados mediante temporizadores, radiocontroles, fios ou detonadores remotos. Todos os tipos de granadas estão disponíveis nas versões de mão ou propelidas por fuzis, e estão descritas na seção **Tabela de Granadas e Áreas de Efeito** das armas, na pág. 99. As granadas podem ser arremessadas até uma distância de 10x o Tipo Corporal do Personagem em metros (-10m para cada kg extra após o primeiro quilo), ou disparadas até uma distância de 225 metros.

Gás

O gás difere de outros tipos de granadas, no sentido de que, ele se move. Para usar granadas de gás, primeiro determine o ponto de impacto. Todos os alvos que se encontrem num raio de três metros são afetados imediatamente.

No próximo turno, determine em qual direção o vento está soprando jogando novamente na tabela de Áreas de Efeito. Determine a nova área onde o gás fará efeito. Qualquer alvo que se encontre tanto na primeira como na segunda área de efeito, deverá fazer um teste de vitalidade contra gás assim como, todos os alvos que se encontrem em linha reta, entre a primeira e a segunda área. No terceiro turno, o gás se dissipa.

As granadas de gás podem ter efeito incapacitante ou fatal. Para evitá-los, o personagem deve fazer um teste de vitalidade; a armadura não proporciona nenhuma proteção (apesar de uma máscara de gás ou filtros nasais ajudarem). Caso se obtenha sucesso na jogada, o dano será reduzido pela metade (um -2 para os REF, se reduzirá a -1, 4D6 são reduzidos para 2D6, etc.)

EFEITOS DE GASES

Tipo	*Efeito*	*Dano*
Nauseantes	Doença	-4 REF
Gás lacrimogêneo	Lágrimas	-2 REF
Soníferos	Sono *	Nenhum
Biotoxina I	Morte	4D6
Biotoxina II	Morte	8D6
Gás Asfixiante	Morte	8D10

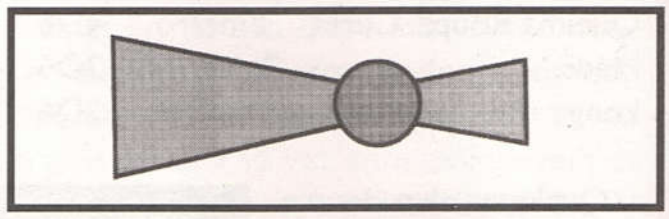
* Metade do efeito produz sonolência, -2 para todos os atributos.

Lança-Chamas

Os lança-chamas são muito parecidos com as armas que causam efeito sobre uma área com uma diferença: eles podem "varrer" o espaço entre dois pontos. Quando estiver usando um, você pode escolher um ponto inicial e um ponto final, jogando então para ver se consegue alcançar seu objetivo com sucesso. Caso sua jogada resulte num fracasso, use a Tabela de Granadas, pág. 99. Qualquer coisa que se encontre ao seu alcance entre os dois pontos se inflamará. Utilizar estas armas em qualquer coisa, que não seja na forma de Ciberarma, exige a perícia Armas Pesadas; os ciberlança-chamas utilizam a perícia Armas Curtas. O dano é 2D10 no primeiro turno, 1D10 e 1D6 nos dois turnos subseqüentes. As armaduras rígidas protegem normalmente, enquanto que as maleáveis devem ter um PB maior do que 15 para protegerem o alvo, e sofrem um dano de 2 pontos por impacto.

Minas

Existem dois tipos de minas. A mina terrestre padrão e a mina contrapessoal "claymore". Uma mina terrrestre padrão é desenvolvida para deter veículos ou outros objetos pesados; é fácil de ser detectada com a maioria dos sensores magnéticos existentes (7 chances em 10). Você pisa numa, e ela explode. Simples. O dano é de 4D10.



Uma "claymore" é desenvolvida para deter pessoas, não veículos. Claymores podem ser detonadas por fios, temporizadores, ou controles remotos. Estas minas têm uma área de efeito mais parecido com uma ampulheta, do que com uma área circular (veja a ilustração). As dimensões do cone de destruição "frontal" são de 6m de largura e 75m de comprimento. As dimensões do cone de destruição posterior são 6m de comprimento por 6m de largura. Na junção dos dois cones formar-se-á um círculo de 6m de diametro. O dano é de 4D10.

Granadas Propelidas por Foguete (GPF)

RPGs (Rocket Powered Grenades) ou, GPF são um híbrido de granada com projétil-foguete, com maior alcance e precisão. Elas também são mais fáceis de se adquirir do que os mísseis. Com exceção da GPF Armbrust descartável, a maioria tem a desvantagem de emitir uma imensa chama de fogo traseira que, as torna impossível de serem disparadas dentro de um espaço confinado. As GPFs são disparadas com outros lançadores de morteiro ou bazucas, usando a perícia Armas Pesadas. O dano é de 6D10.

Misseis

Os mísseis e foguetes incluem mísseis guiados opticamente ou por radar, mini-foguetes e lançadores de foguetes de ombro. Para poder usar mísseis é necessária a perícia Armas Pesadas. Quando se disparar mísseis ou foguetes, trate-os como granadas disparadas por fuzis, com um alcance e área de efeito maior. O dano varia.

Nota para Foguetes e Mísseis: Se um foguete ou míssil tiver uma ogiva perfuradora de armadura, o PB da armadura é dividido ao meio, porém o dano que penetra **não** é.

Explosivos

Os explosivos se diferenciam das granadas no sentido que, quanto maior a quantidade usada maior é a área da explosão.

A quantidade de explosivo é definida em unidades: uma unidade de TNT equivaleria a uma banana; uma unidade de explosivo plástico seriam trinta gramas, etc.

ALCANCE DOS EXPLOSIVOS

Explosivo	Unidade	Área	Dano
Plástico	1 kg	4m	7D10
C6	1 Kg	5m	8D10
TNT	1 banana	3m	4D10

Pegue a área coberta por uma unidade de explosivo e multiplique-a pelo número total de unidades. O dano se aplica sobre todo o corpo.

Exemplo: Ripperjack une quatro bananas de TNT e as arremessa em um edifício abandonado, a 10 metros de distância. Uma banana tem uma área de explosão de 3 metros (4x3= 12). Ripperjack é pego em sua própria explosão e recebe muito dano. Má idéia, 'Jack.

Coquetéis Molotov

São os preferidos dos pseudo-terroristas e das pessoas com um monte de gasolina, trapos e garrafas vazias à disposição. Um Molotov cobre 2 metros para cada litro de combustível usado (uma garrafa de refrigerante comum cobriria 2 metros). O dano (2D10) se aplica sobre todo o corpo.

Ataques com Armas Brancas

Podem ser feitos com: **cacetetes, facas, espadas, machados, moto-serras, marretas, monokatanas e monofacas, correntes monomoleculares, ciberbestas, luvas de batalha, arranhadores, estripadores, armas de artes marciais, ataques corporais e briga.**

Os ataques com Armas Brancas diferem do combate com armas de longo alcance, no fato de você estar se opondo a uma pessoa, ao invés de um alvo. A fórmula para estes ataques é:

REF do atacante + Perícia + 1D10
Vs.
REF do defensor + Perícia* + 1D10

* Podem-se utilizar: Artes Marciais, Esgrima, Armas Brancas, Esquiva ou Atletismo, dependendo da situação e da decisão do mestre.

Artes Marciais e Briga

Os ataques realizados com Briga e Artes Marciais se diferenciam dos outros ataques com armas, pois pode ser feito de várias formas diferentes. Você poderia utilizar como ataque:

- **Soco:** causa 1D6/2+ modificador de dano.
- **Chute:** causa 1D6+ modificador de dano.
- **Bloqueio/Apara:** detêm ou absorve o dano.
- **Esquiva:** -2 para a jogada do atacante.
- **Desarme:** caso se obtenha sucesso na jogada, derruba ou remove a arma da mão do oponente.
- **Arremesso:** requer que você agarre primeiro. O oponente é arremessado ao chão, recebendo 1D6 + modificador de dano, além de ter que fazer um teste de vitalidade contra Atordoamento com -2.
- **Chave:** uma dolorosa chave de corpo ou articulação. Você deve agarrar o oponente primeiro. O adversário fica imobilizado até que consiga um sucesso no teste de escapar.
- **Escapar:** caso se obtenha sucesso na jogada, você está livre da chave e pode se movimentar.
- **Estrangulamento:** exige que você tenha dado uma chave ou tenha agarrado o oponente no movimento anterior. O oponente recebe 1D6 de dano por turno.
- **Rasteira:** derruba o oponente no chão. Ele fica com -2 para o próximo ataque, você ganha +2 para o próximo ataque.
- **Agarramento:** Um movimento para segurar ou agarrar, pré-requisito para aplicar uma chave, arremessar, ou estrangular numa *próxima* ação.

Artes Marciais

Artes Marciais são formas tradicionais de combate corpo a corpo, que foram desenvolvidas para serem mais mortais do que uma briga normal. Todas as técnicas de artes marciais têm seus **ataques chaves** — ataques que refletem os pontos fortes particulares. Quando um ataque chave é usado, como um chute de *Karate*, o personagem ganha um bônus de ataque de +2 a +4 (dependendo do estilo da Arte Marcial).

Por exemplo: *Karate* teria os seguintes movimentos:

"Eu não tive tempo de sacar minha arma. Porém, eu tive tempo de acertá-lo com um chute giratório no rosto, seguido por um golpe com o calcanhar. Isto o deteve por tempo suficiente para que eu pudesse tirar a Minami de minha jaqueta blindada.

"Isso foi bom porque sua parceira estava bem atrás de mim pronta para me aplicar um golpe de Karate. Tudo isso não passava de chips de perícias. Pior para ela — um tiro de 10mm a hipervelocidade é capaz de derrotar qualquer Kung Fu ..."

Soco ..... +2
Bloqueio/Aparar ..... +2
Chute ..... +2

Um mestre de *Karate* seria capaz de fazer qualquer outro tipo de movimento, porém seria melhor com estes três.
Um mestre de *Choi Li Fut* teria:

Soco ..... +2
Bloqueio/Aparar ..... +2
Chute ..... +2
Arremesso ..... +1
Esquiva ..... +1

Tornando-o muito mais versátil do que nosso mestre de *Karate*.

É claro que seria muito mais difícil aprender *Choi Li Fut* do que *Karate*; isto está refletido no **nível de dificuldade** do estilo. O número de pontos de experiência necessários (PE) para aumentar seu nível de perícia, normalmente é multiplicado pelo nível de dificuldade. Uma lista completa das artes marciais, níveis de dificuldade e ataques chaves está na pág. 100.

Dano: Além disto, as artes marciais são muito mais mortais do que uma briga comum. Quando se utiliza artes marciais, você ganha um bônus ao dano igual ao seu nível atual em artes marciais além de qualquer outro bônus devido a força.

Esquiva

O defensor pode tentar se **esquivar** de ataques com armas brancas, anunciando sua intenção no início do turno. Isto irá impor uma penalidade de -2 ao ataque, para qualquer ataque feito contra ele neste turno; no entanto, o defensor terá um -3 para cada ação sucessiva neste turno.

Esquiva = -2 para a jogada do atacante, -3 para as demais ações do defensor.

Aparar

O defensor também pode escolher **aparar** os ataques anunciando sua intenção de fazê-lo no início do turno. Qualquer ataque feito durante o turno deve primeiro "gastar" seu dano contra o objeto que se utiliza para aparar.

As **espadas** e outras armas de lâmina, podem ser usadas para aparar *sem* receberem dano, porém devem fazer um teste de vitalidade (obtendo 9 ou menos, em 1D10) para evitar que se quebrem. Qualquer outra ação que o defensor fizer terá uma penalização de -3, para cada ação sucessiva.

Aparar = Detém o ataque e -3 para as demais ações do defensor.

Dano

Quando se realiza um ataque corpo a corpo com armas brancas, o dano está listado como parte da descrição da arma.

Quando realizar um ataque deste tipo, você deve adicionar um modificador de dano baseado no Tipo Corporal de seu personagem.

MODIFICADORES DE DANO

Força	*Modificador*
Muito Fraco	-2
Fraco	-1
Médio	0
Forte	+1
Muito Forte	+2
Tipo Corporal 11-12	+4
Tipo Corporal 13-14	+6
Tipo Corporal 15+	+8

Monofacas, Monokatanas e Picadores

Monofacas, Monokatanas e Picadores causam dano dobrado numa jogada de ataque natural (sem modificador) cujo resultado for 10. Se você obtiver um fracasso (resultado 1), estas armas sempre irão se quebrar e portanto, requerem uma jogada especial para determinar se elas se partiriam quando usadas para aparar (4 ou menos em 1D10). A menos que se expresse o contrário na descrição da arma, todas as Mono-Lâminas reduzem o PB das armaduras maleáveis para PBx1/3 e das rígidas em PBx2/3.

Ciberbestas

"Ciberbesta" é o termo popularmente usado para descrever qualquer arma controlada ciberneticamente, que fica oculta no corpo e mesmo assim tem a capacidade de atacar por si mesma. As Ciberbestas podem fazer um ataque por turno. Elas têm uma perícia total de ataque de 10 + 1D10; em todos os outros aspectos, elas atacam como fariam os personagens. O tipo de ciberbesta mais comum é a Cibercobra, que causa 1D6 de dano por ataque.

Veículos em TSN

Os veículos envolvem dois elementos. O primeiro, é o controle do veículo; o segundo é o ataque e o dano.

Apesar de existir um sistema mais realista descrito no livro *Solo of Fortune,* o sistema que veremos a seguir funciona para a maioria dos casos.

a) **Realizando umTeste de Controle:** Para controlar um veículo, você deve conseguir:

REF + Condução/Pilotagem + 1D10+ Modificadores

um resultado igual ou maior do que o número de controle específico. O número de controle é determinado pela dificuldade da manobra que você deseja realizar.

Simples (esterçar, decolar/aterrissar, flutuar, rodar) 15
Difícil (curva fechada, controlar uma derrapagem, recuperar-se de um estol, parada de emergência, sair de um mergulho, afastar-se, dar ré). 20
Muito Difícil (dar um cavalo de pau, recuperar o controle após um rodopio) 25

b) **Quando estiver fazendo sua jogada,** você deve adicionar ao teste de controle qualquer e todos os modificadores que se apliquem a esta situação. Existem modificadores para veículo e velocidade:

MODIFICADORES DE CONTROLE

Carro Comum	0
Limosine	-3
Carro Esporte	+2
AV-4	-2
AV-6	+2
AV-7	+1
Motocicleta	+1
Caminhão	-4
Giroplano	0
Osprey	0
Bote	-1
Dobro da velocidade segura	-2
Triplo da velocidade segura	-4
Quádruplo da velocidade segura	-6

Caso seu teste resulte num fracasso, jogue 1D6 e consulte a **Tabela de Perda de Controle** a seguir:

TABELA DE PERDA DE CONTROLE

Resultado	Consequência
1-2	Derrapada ou gira; sem conseqüências.
3-4	Grande derrapada; deslocou-se 1D10x3m na mesma direção em que se deslocava. Aeronaves estolam, perdendo 1D10x15m de altitude.
5-6	Veículo de solo capota após derrapar, movendo-se 1D10x3m na mesma direção: sofre 5D6 de dano. Aeronaves entrarão em um mergulho rodopiando, perdendo 1D10x35m de altitude.

Combate com Veículos

O combate com veículos é realizado exatamente como os outros combates, aplicando-se todos os modificadores apropriados e utilizando-se a Perícia de Armas adequada para o tipo de arma. Os disparos não podem ser mirados e não há localização para o dano. Os veículos geralmente são armados com lasers, mísseis e metralhadoras, podendo receber bônus por ter armas montadas em torres de tiro.

Dano aos Veículos

Os veículos têm valores para PB e Pontos de Dano Estrutural (PDE). Caso seja blindado, o PB do veículo é subtraído do dano recebido, com o dano restante sendo subtraído dos PDE do veículo.

Quando o PDE de um veículo é reduzido a 0, considera-se que ele está destruído ou inoperante. Neste sistema simplificado, não há localização para os danos — todos os pontos são subtraídos diretamente dos PDE do veículo.

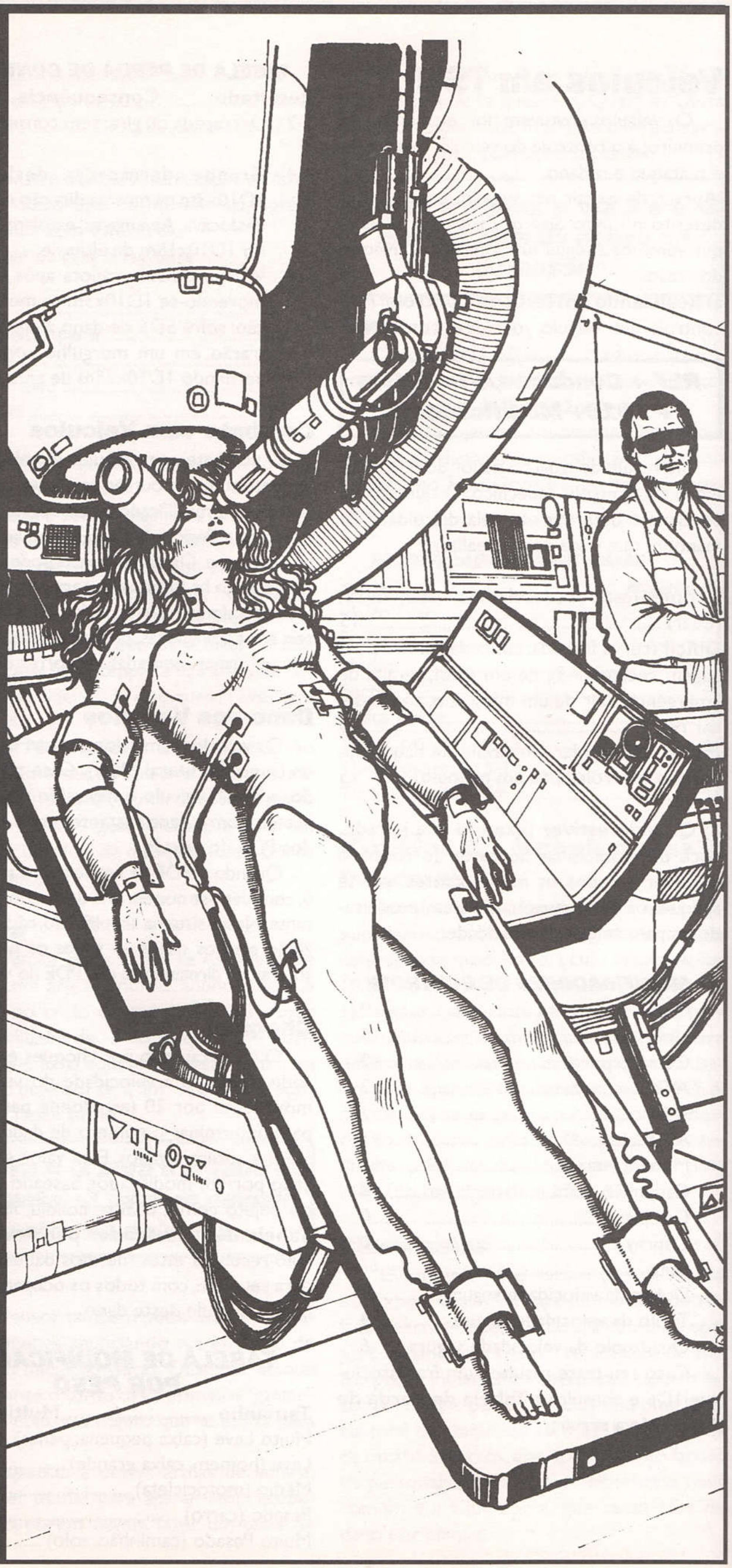
Choques

O dano causado por choques é determinado dividindo a velocidade do veículo em movimento por 20 (arredonde para baixo), para determinar o número de dados de seis lados a serem jogados. Este valor é multiplicado por um modificador, baseado na massa do objeto com a qual se colidiu, listados na **Tabela de Modificador por Peso**. O veículo receberá estes mesmos dados de dano para seu PDE, com todos os ocupantes recebendo metade deste dano.

TABELA DE MODIFICADOR POR PESO

Tamanho	Multiplicador
Muito Leve (caixa pequena, penas)	x0,5
Leve (homem, caixa grande)	x1
Médio (motocicleta)	x2
Pesado (carro)	x3
Muito Pesado (caminhão, solo)	x4

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING



"Encare os fatos, você não precisa saber muita coisa sobre a tecnologia médica do século XXI. Você só precisa saber o quê fazer quando você está sangrando até a morte em algum beco escuro."

CAPÍTULO 8

O TRAUMA TEAM

Então vamos ver a questão mais importante. Em primeiro lugar — este cara vai sobreviver ou nós devemos chamar o Doutor Savage para recolher o corpo?

A Morte

Sempre que a gravidade de um ferimento de um personagem chegar ao nível MORTAL, ele tem uma estupenda possibilidade de morrer. Mas, quando? Em Cyberpunk, cada vez que a gravidade de seu ferimento chegar ao nível MORTAL, você tem que ser bem sucedido num teste de vitalidade contra Morte, para evitá-la. Para ter êxito, você deve jogar 1D10 e obter um valor menor que o Tipo Corporal de seu personagem, subtraindo seu nível de Mortalidade de suas possibilidades de salvar-se. A cada turno, um novo teste de vitalidade deve ser feito, para ver se o personagem sobrevive até o próximo turno. No caso de sucesso, você sobrevive; caso contrário, você morre no final do turno em que o teste foi realizado.

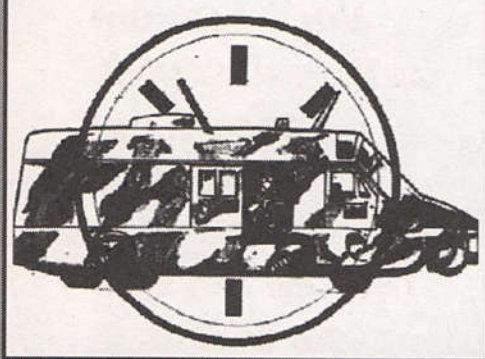
Por exemplo, digamos que Savage tenha um Tipo Corporal 10 (Muito Forte) e recebe um ferimento MORTAL 4. Ele precisa obter um resultado menor do que (10-4)=6 para permanecer vivo. No primeiro turno, ele consegue um 5. Infelizmente, no próximo turno ele tira um 7 e morre. Imediatamente, seus companheiros começam a brigar para ver quem vai ficar com suas botas.

Entendeu? Cedo ou tarde, seu teste resultará num fracasso e você morrerá. O único modo de escapar é a **estabilização**.

A estabilização significa que o paciente não está mais perdendo sangue e que seu dano principal foi contido através de drogas, cirurgia de campo e/ou ataduras. Um personagem estabilizado, não necessitará mais fazer testes de vitalidade contra Morte todo turno. Qualquer um (exceto o próprio paciente) pode tentar estabilizar alguém mortalmente ferido e isto funciona melhor se quem o faz é alguém que tem algum conhecimento médico. Muito melhor!

IMPORTANTE

Um Trauma Team chegará sempre depois de 1D6+1 minutos de sua chamada.



TAXA DE RECUPERAÇÃO

Tratamento	Pontos/dia
Primeiros Socorros	0,5
Tecnologia Médica	1
Tecnologia Médica + Speedheal	2
Tecnologia Médica + Nanotecnologia	2
Tecnologia Médica + Nanotecnologia + Speedheal	3

Uma estabilização se consegue somando seu TEC, qualquer perícia médica e 1D10 obtendo um resultado igual ou maior do que o número total de pontos de dano que o paciente recebeu. *Por exemplo: Savage recebeu 20 pontos de dano, o que significa que o Nível de Gravidade do Ferimento é Mortal 1. Para estabilizá-lo, será necessário obter-se 20 ou mais.* Uma vez estabilizado, o paciente não corre mais perigo de morrer, a não ser que receba outro ferimento. Neste ponto, o trabalho de estabilização deve ser recomeçado...

As chances de uma estabilização ser bem sucedida podem ser aumentadas pelos seguintes modificadores.

Modificador	Adiciona ao resultado
Hospital completo e cirurgia	+5
Ambulância do Trauma Team	+3
Tanque Criogênico	+3

Estado de Morte

Digamos que seu Estripadoc tenha uma perícia Tecnologia Médica de 2...

Nós podemos fazer algumas coisas extraordinárias atualmente. Podemos gerar pele, sangue, órgãos, membros e tecido muscular em tanques de tecido formado a base de colágeno-sacarídeo. Outras partes como, dedos, olhos e órgãos internos podem ser comprados no Banco de Corpos local e implantados com microcirurgias avançadas. O que não podemos fazer é regenerar almas. Uma vez que você morreu, você está morto.

Correção: uma vez que esteja em Morte 10, você está morto. Devido ao fato da medicina do século XXI ser tão boa em reviver pacientes clinicamente mortos, a Trauma Team Inc. (a maior empresa paramédica do mundo, com escritórios em todos os lugares) estabeleceu dez níveis de morte sendo cada nível subseqüente uma medida do quão difícil será reviver o paciente. Este sistema de medida é chamado Estado de Morte. Para cada minuto (seis turnos) que você permaneceu clinicamente morto, seu Estado de Morte aumenta em dois níveis. *Exemplo: eu fui morto às 9:00. Três minutos se passam até que o AV-4 do Trauma Team chegue. Eu agora estou em Estado de Morte 6.*

Isto é de importância "vital" para um personagem de Cyberpunk morto. Quando o Trauma Team chega, uma jogada deve ser feita para determinar se o personagem pode ser revivido. Joga-se 1D10 e deve-se obter um resultado maior do que o Estado de Morte em que se encontra, ou o paciente é um candidato ao Banco de Corpos. Caso se obtenha sucesso na jogada, o paciente foi estabilizado em seu último nível de gravidade de seu ferimento e o processo de cura pode ser iniciado.

Tratamento

Certo, você não é apenas um corpo na lage do Doutor Savage.

Para que possa se recuperar do dano, os personagens devem fazer um teste de alguma perícia médica. Caso contrário, o paciente continua a receber dano (devido à infecção e ao choque sistemático) a uma velocidade de 2 pontos por dia. Se Nível de Gravidade do Ferimento do paciente for Mortal, ele deverá fazer um teste de vitalidade contra a Morte diariamente, além de receber este dano. Sem o auxílio médico, sua sorte vai logo acabar. Provavelmente foi por isto que os humanos inventaram a medicina.

Para ser bem sucedido num teste de perícia médica, você deve obter um valor (somando seu TEC, sua perícia médica e 1D10) maior do que o número total de pontos de dano que o paciente tenha recebido. Os testes de perícias médicas são feitas com duas perícias: Primeiros Socorros e Tecnologia Médica.

Primeiros Socorros

Primeiros Socorros envolve limpar e colocar ataduras no ferimento, administrar medicamentos, ajustar ossos quebrados e colocar talas. Quando um personagem obtém sucesso num teste de Primeiros Socorros, o paciente irá se recuperar a uma velocidade de 0.5 pontos por dia. *Exemplo: Um ferimento leve seria recuperado em 8 dias. Um ferimento crítico, seria recuperado em 24 dias, um ferimento mortal 3 demoraria 56 dias.* Apenas um teste precisa ser feito. Você pode (dentro do razoável e com a permissão do mestre) realizar um teste de Primeiros Socorros em você mesmo. Caso não se obtenha sucesso no teste, o paciente não recupera nenhum ponto. Novas tentativas podem ser feitas, uma vez por dia, até que se obtenha sucesso no teste.

Tecnologia Médica

Com esta perícia presume-se que, o personagem tenha estudado medicina ao nível de profissionalização. O que lhe dá a habilidade de realizar cirurgias, prescrever medicamentos, e conhecer o tratamento certo a ser realizado em determinado ferimento.

Ele pode substituir órgãos danificados por outros (gerados em tanques de criação), enxertar novos membros, ou instalar um cibermembro. Você não pode usar a perícia Tecnologia Médica em você mesmo.

Um personagem com a perícia Tecnologia Médica realiza o teste como se estivesse usando a perícia Primeiros Socorros; contudo, com Tecnologia Médica, o paciente irá se recuperar a uma velocidade de 1 ponto por dia. Por exemplo, um ferimento leve seria recuperado em 4 dias. Um ferimento Mortal 3 seria recuperado em 28 dias. O uso de Tecnologia Médica substitui o de Primeiros Socorros; um paciente no qual ambos os testes foram realizados com sucesso, recuperará 1 ponto por dia e não 1.5. Como em Primeiros Socorros, o paciente não irá recuperar nenhum ponto até que tenha obtido sucesso em um teste. Contudo, tentativas seguintes podem ser feitas, uma vez por dia, até que se obtenha sucesso.

Drogas que Aceleram a Capacidade de Recuperação

As drogas podem ser usadas para aumentar a velocidade de recuperação e conseguir 1 ponto adicional por dia. São muito caras e geralmente proibidas. Estas drogas têm um efeito colateral neurológico, reduzindo os REF do paciente em 1D6/3 durante uma semana após seu uso. *Speedheal* custa 1650ed por tratamento.

Nanotecnologia e Anticorpos Construídos Sob Medida

A **nanotecnologia** envolve o uso de máquinas pseudo-orgânicas, incrivelmente pequenas, que realizam diminutas tarefas cirúrgicas. Estas pequenas ferramentas podem ser programadas para reparar células danificadas com malhas de polímero de tamanho molecular, ou atuar como pontes temporárias entre terminais nervosos mutilados.

Combinados com anticorpos construídos sob medida, os dispositivos nanotecnológicos podem acelerar a velocidade de recuperação até o dobro da velocidade normal (pacientes recuperam 1 ponto por dia além do normal). Um Ferimento Leve, por exemplo, seria recuperado em dois dias, enquanto um ferimento Mortal 0, demoraria 8 dias para estar completamente recuperado. Quando combinados com drogas que aceleram a velocidade de recuperação, esta velocidade aumenta para 3 pontos por dia, permitindo que o mesmo personagem, mortalmente ferido, volte à ação em inacreditáveis seis dias.

Existe um porém. Além de ser caro (1500ed por tratamento) a nanotecnologia só está disponível em alguns hospitais (1 em cada 10). No entanto, se você tem o dinheiro, é a melhor opção para voltar às ruas com rapidez.

Sendo um Paciente

A primeira coisa que deve ser lembrada é que após um teste de Primeiros Socorros ou Tecnologia Médica ter sido feito, o paciente ainda tem que se recuperar (isto não é um jogo de fantasia onde o mago pode colocar suas mãos sobre a vítima baleada e esta se levanta, pronta para outro desafio). Cada Nível de Gravidade do Ferimento impõe alguns limites ao personagem:

- **Ferimento Leve:** O paciente tem mobilidade total; ele pode cuidar de seus negócios, com um pouco de dor.
- **Ferimento Grave:** O paciente tem mobilidade, porém terá que trocar seus curativos uma vez por dia, e terá uma penalização de -2 em seus REF em todas as ações.
- **Ferimento Crítico:** O paciente precisa passar pelo menos metade do dia na cama, para poder recuperar os pontos perdidos devido ao dano. As demais atividades devem limitar-se a tarefas simples, com -4 de REF para todas as ações. Os curativos devem ser trocados duas vezes por dia e cuidados de enfermagem de algum tipo devem estar disponíveis.
- **Ferimento Mortal:** O paciente está confinado à cama. Se o nível de Gravidade do Ferimento for maior ou igual a Mortal 3, provavelmente estará em coma (50%) na maioria do tempo, e conectado a todo o tipo de maquinaria de manutenção de vida. Ele exige cuidado constante durante todo o processo, apesar dele não ter de fazer testes de vitalidade contra Morte (ele já foi estabilizado).

Exemplo de uma História Médica

Ripperjack recebe um ferimento devido a um tiro no intestino (25 pontos no total), colocando-o em Mortal 3. Seu parceiro tem uma perícia Primeiros Socorros muito alta e faz um teste de estabilização para tentar salvá-lo. Até agora tudo bem.

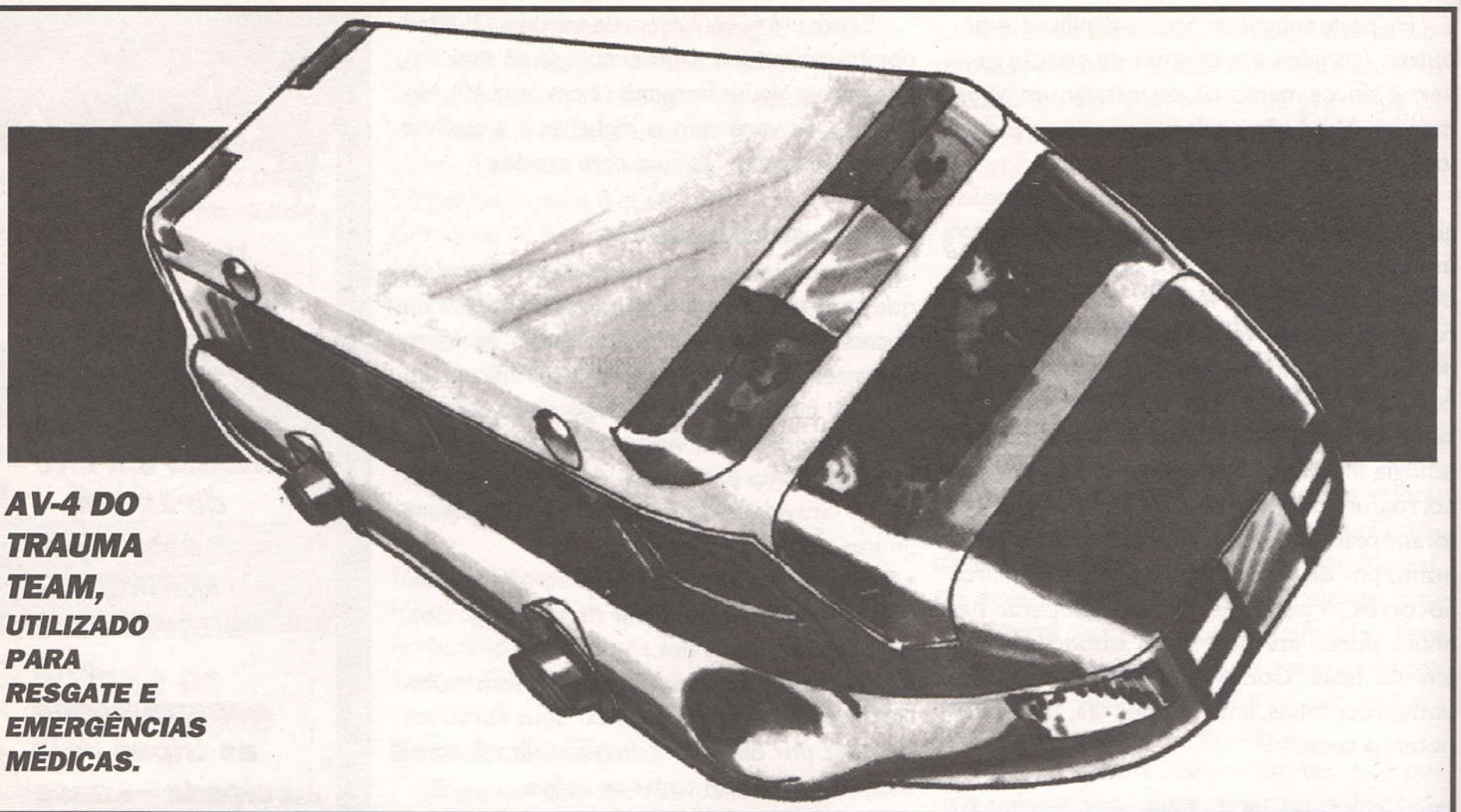
Tão logo Ripperjack esteja estabilizado, seu parceiro chama o Trauma Team. Quatro minutos depois, o AV-4 toca o chão. Os médicos do Trauma Team fazem um teste de Tecnologia Médica em Ripperjack e obtêm sucesso, e então, o levam para a Emergência do Hospital Geral de Night City.

Você tem um talho na barriga — esse é um FERIMENTO LEVE. Eles tiraram um bife de 10 cm — esse é um FERIMENTO GRAVE. Você está esparramando as tripas pela calçada — esse é um FERIMENTO CRÍTICO.

Qualquer coisa pior que isso você passa a ser um conjunto de Partes de Reposição, esperando que um Trauma Team venha apanhá-lo...”

— Ripperjack

TRAUMA TEAM



AV-4 DO TRAUMA TEAM, UTILIZADO PARA RESGATE E EMERGÊNCIAS MÉDICAS.

Sendo ele um paciente com um ferimento de nível de gravidade Mortal 3, irá demorar 13 dias para que Ripperjack recupere o suficiente para atingir o atingir o nível de gravidade Crítico. Durante este período, ele estará num leito de hospital conectado às máquinas de suporte de vida e agüentando graças as drogas (quando ele atingir Mortal 2, os médicos podem retirar as drogas e os sistemas de manutenção de vida). Em estado Crítico, Ripperjack já é capaz de caminhar com extrema dificuldade pelo hospital, sob a supervisão das enfermeiras, para dar uma esticada nas pernas. Em 4 dias, ele já será capaz de deixar o hospital tendo que trocar seus curativos diariamente. Em mais 4 dias, ele já estará quase 100%. Levou 21 dias para ele estar de volta às ruas. Agora, ele poderá começar a ganhar dinheiro suficiente, para pagar suas contas médicas.

Cirurgia Opcional

Nem todos os tratamentos médicos são resultados de acidentes ou combates. Esta é a Era do Metal e quando você quiser se "cibernetizar" terá que pagar o preço, em sangue.

Se você vai conectar um cibermembro, a primeira coisa que tem que decidir é, se deseja manter o original. Por 100ed mensais, um Banco de Corpos guardará seu membro, até que você decida reclamá-lo, com apenas 20% de chance de que alguém irá vendê-lo como peça sobressalente neste meio tempo. Por 200ed mensais, esta possibilidade cai para 5%; não é perfeito, mas é melhor do que nada.

Agora que você guardou o velho pedaço de carne no freezer, é hora de cibernetizar-se. Para instalar o ciberware, é necessário ter a perícia Tecnologia Médica. Você não pode instalá-lo em você mesmo. Cada tipo de ciberware tem um **Código Cirúrgico** (pág. 75). Este código representa o nível mínimo de cuidados médicos necessários para a instalação, a duração da cirurgia, o custo, o dano recebido devido a cirurgia e a Dificuldade do procedimento de instalação. O código cirúrgico pressupõe que um sucesso foi obtido num teste de Tecnologia Médica realizado no paciente, como parte da operação. A recuperação é então determinada de acordo com o número de pontos perdidos devido a cirurgia.

Nenhuma (N)
Exige: Clínica comercial ou outra loja de implantes.
Tempo cirúrgico: 1 hora
Dano cirúrgico: 1 ponto.
Custo cirúrgico: incluído com a instalação.
Dificuldade: Fácil (10)

Menor
Exige: Centro médico ou clínica do Estripadoc.
Tempo de cirúrgico: 2 horas.
Dano cirúrgico: 1D6+1.
Custo cirúrgico: 500ed.
Dificuldade: simples (15).

MAior
Exige: Hospital completo com centro cirúrgico.
Tempo cirúrgico: 4 horas.
Dano cirúrgico: 2D6+1.
Custo cirúrgico: 1500ed.
Dificuldade: Especializada (20).

CRítica
Exige: Hospital completo com centro cirúrgico.
Tempo cirúrgico: 6 horas.
Dano cirúrgico: 3D6+1.
Custo cirúrgico: 2500ed.
Dificuldade: Difícil (25).

Exemplo: Morgan Blackshadow decide que irá instalar um ciberbraço. O código cirúrgico é CR (Crítico). Morgan recebe 11 pontos de dano cirúrgico (Gravidade de Ferimento=Crítico).A cirurgia é Difícil (25), exigindo um hospital, e levando seis horas para ser realizada a um custo de 2500ed . Morgan irá levar 11 dias para se recuperar, porém ele poderá estar de volta às ruas em uma semana (num Nível de Gravidade de Ferimento igual a Leve).

Cirurgia de Substituição

Lembre-se: braços e pernas não crescem de novo. Mesmo se você se recuperar, um membro perdido ainda será um membro perdido.Você pode escolher substituí-lo com algo oriundo de um Banco de Corpos ou tanque de criação, ou você pode optar pelo metal. De qualquer maneira, substituir o membro será uma cirurgia de código CR. Uma substituição por outro braço de carne custará 1000 ed. Uma substituição por um ciberbraço começa em 2000ed e pode chegar a três, dependendo do que você quiser conectar.

Trauma Team Inc.

O Trauma Team™ é uma das mais poderosas Corporações da Era Cibernética; uma franquia médica vinculada e licenciada que atua por todo os E.U.A., Canadá e parte da Europa. Estas ambulâncias de choque foram especialmente desenvolvidas para chegar à cena da fatalidade dentro de sete minutos, mais ou menos (ou seu dinheiro de volta).

As tripulações dos Trauma Teams são compostas dos melhores técnicos e paramédicos que existem. As equipes são compostas de um motorista, um Tecnomédico senior, um assistente e dois oficiais de segurança. Eles geralmente viajam em aeronaves AV-4, fortemente armadas, apoiadas por tanques de combustíveis móveis e estações de abastecimeto em terra. Um AV-4 de um Trauma Team contém a tecnologia mais sofisticada disponível de reanimação e suporte de vida, incluindo um tanque criogênico móvel para baixar a temperatura corporal até -4º (a melhor temperatura para prevenir hemorragia, choque e inflamações cerebrais).

"Um piloto de Trauma Team é proficiente o bastante *para pousar seu AV-4* de seis toneladas no topo de um carro estacionado, se for necessário... Enquanto isto a equipe de segurança isola a área usando os dois canhões automáticos do AV-4, e os Tecnomédicos levam o paciente à bordo".

O Trauma Team pode ser chamado em qualquer telefone, pelo número 911, e estão equipados para rastrear a origem de qualquer chamada telefônica até sua fonte. (Você é cobrado do momento em que a ligação foi feita, até ser entregue no hospital). Você também pode optar por carregar um transmissor "homem morto", que irá ativar e automaticamente, enviar um sinal para o Trauma Team no momento em que suas ondas cerebrais atingirem um estado de coma. O transmissor mais comum tem a forma de um cartão de crédito plástico, que é ativado ao ser dobrado ao meio, e tem um alcance de 30 km. Os Trauma Cards podem ser transferidos entre membros de um grupo, contanto que, o dono do cartão esteja presente para assinar as faturas quando a equipe chegar.

Em uma cidade importante, geralmente, existem uma dúzia ou mais de Trauma Teams disponíveis a qualquer hora. Imediatamente após receber um alerta, a unidade de Trauma Team mais próxima decola, buscando com seus sofisticados equipamentos de rastreamento a última localização conhecida do paciente. O piloto (que é proficiente o bastante para pousar seu AV-4 de seis toneladas no topo de um carro estacionado, se for necessário), aterrissa o mais próximo possível. Se ainda estiver ocorrendo

TRAUMA TEAM

"Eu trabalho no Trauma Team há 5 anos. Já aterrissei em mais telhados do que eu sou capaz de lembrar, e participei de mais tiroteios do que em todas as guerras em que lutei. Eu já não vejo os corpos como pessoas. Eu os vejo como partes ou, como uma mercadoria a ser retirada."

— Desconhecido

um tiroteio, a equipe de segurança isolará a área (usando os dois canhões automáticos do AV ou, seu próprio armamento portátil).

O Tecnomédico leva o paciente à bordo, conectando seu sistema de suporte de vida às máquinas que substituem as funções do coração e do pulmão, plugando-o aos biomonitores de bordo, e resfriando seu corpo no tanque de refrigeração para a estabilização. Uma rápida cirurgia é realizada no local, nos ferimentos mais críticos, enquanto o médico especialista utiliza uma combinação de eletrochoque, drogas e reanimação manual para trazer o paciente de volta à vida. O piloto pisa fundo no acelerador e os foguetes do AV-4 deixam o solo sobre uma coluna de gases, indo em direção à sala de emergência mais próxima. Todo o processo deve ter durado quatro minutos.

Sendo uma companhia privada, o Trauma Team não é obrigado a transportar baixas para um hospital, apesar de serem responsáveis por reviverem e estabilizarem pacientes criticamente feridos. Os preços do Trauma Team são exorbitantes (100ed por minuto). O melhor método para contornar este custo absurdo é colocar os serviços do Trauma Team como parte dos serviços cobertos por sua apólice de seguro em grupo, ou estabelecer uma conta com o T.T. Internacional, pagando um prêmio de 500ed mensais adiantados, por serviços contínuos.

Peças de Reposição

São locais onde você pode conseguir a matéria prima para "completar" uma pessoa novamente. São partes comuns da paisagem Cyberpunk, e uma boa fonte de renda para os mercadores de rua.

Bancos de Corpos

Apenas para o caso de não dar certo, você ainda pode fazer com que seu companheiro morto lhe renda algum dinheiro. O ato Salva-Vidas de 1994 (uma extensão dos cartões de doadores de 1980) permite que uma fonte potencial de partes sobressalentes carregue um cartão de doação em sua carteira. Este cartão precisa estar registrado junto ao Governo Federal. Apenas os corpos que possuam o cartão de doação podem ser encaminhados para um centro de doação, onde uma recompensa é paga. Esta, se baseia nas partes envolvidas e a condição do corpo no dado momento.

Parte	Recompensa Média	Preço de Venda
Braço	500	1000
Perna	600	1200
Coração, Pulmão	700	1400
Fígado, Rim	200	400
Olhos, Ouvidos	800	1000
Outros Órgãos	200-300	400-600

Más condições: ½ da recompensa normal.
Ótimas condições: 2x a recompensa normal.

O Governo não se importa com quem encaminha o corpo. Tudo o que você precisa é o cartão e um certificado de óbito legítimo (que pode ser fornecido por qualquer legista local), atestando que o sujeito morreu de causas naturais ou acidentais. O resultado é que muitos tiroteios terminam com um saque enfurecido de corpos que possuam um cartão de doação — seguido de outro tiroteio para disputar quem tem direito sobre o corpo, que termina em outro saque enfurecido.

Legalmente, os centros de doação devem estar localizados em escritórios licenciados pelo Instituto Médico Legal da cidade ou município, ou ainda em qualquer hospital público. Contudo, um mercado negro fraudulento e crescente, impera na maioria das zonas de combate; geralmente em clínicas de "Estripadocs" ou centros corporativos (onde os executivos de alto escalão são os primeiros a ter acesso às novas aquisições).

O maior problema com as substituições em Bancos de Corpos é a disponibilidade de partes geneticamente compatíveis. Quando se tenta localizar um membro substituto ou outra parte em um Banco de Corpos jogue 1D10. Com um resultado de 1, 2 ou 3, o órgão não estará disponível neste dia. Com 4 ou 5, o órgão está disponível, porém pode ser de cor diferente ou ter alguma diferença pequena.

Bancos de Tecidos Gerados em Tanques

Estes são um reflexo dos desenvolvimentos mais recentes (2017) da tecnologia genética. Utilizando-se moléculas de DNA construídas sob medida e tanques de crescimento celular, braços, pernas, órgãos e outras partes (incluindo criações exóticas como cruzamentos entre humanos e animais) podem ser gerados sob encomenda. Diferentemente de um Banco de Corpos, os membros desenvolvidos em tanques são compatíveis com qualquer genótipo. Contudo, o processo é relativamente novo e é mais caro do que simplesmente usar um braço de prateleira (2 vezes o preço do similar em um banco de corpos em Ótimas condições).

Escultura Corporal

Se você já está adaptando alguns cibernéticos no seu corpo, por que não ir logo em frente e refazer tudo? A arte da escultura corporal inclui tinturas de pele, mudança de cor nos cabelos e olhos, redução e aumento dos

peitos e trabalho corporal geral. Você pode ter ossos e músculos removidos para se tornar mais baixo, ou alguns adicionados para se tornar mais alto. O excesso de gordura pode ser aspirado, e implantes de colágeno podem ser feitos para diminuir rugas, aumentar o peso e mudar contornos.

A escultura corporal está disponível num grande número de salões de beleza, incluindo BodyShoppe, Parts N'Programs, e Docs R Us™ . A escultura corporal inclui mudanças e melhoria de aparência e modas exóticas.

Mudança de Aparência: Ter a mesma aparência de sua celebridade ou de seu astro favorito, é uma moda popular em 2020; gangues inteiras, conhecidas como Posers, reesculpem todo o corpo para ficarem parecidos com uma pessoa famosa. As mudanças de aparência são comuns para Solos, Roqueiros e qualquer outro tipo que viva em movimento e precise mudar de identidade com freqüência. O custo de uma mudança de aparência é baseada no quão convincente a mudança é.

Com 1200ed, você pode se parecer com o que quiser; um observador casual poderia perceber a diferença fazendo um teste de Atenção com dificuldade Média.

Com 2400ed, você se parece muito com o que você queria; é necessário um teste de Atenção com dificuldade Difícil para perceber o trabalho de escultura.

Com 3600ed, você se pareceria exatamente com o que você queria parecer; descobrir o trabalho de escultura custaria um teste de Atenção com dificuldade Muito Difícil.

No topo final (5000ed), seria necessário um teste com dificuldade Quase Impossível para descobrir o que é esculpido e o que é original.

Aumento de Atratividade: O estilo Cyberpunk sempre chega aos extremos — ou você é realmente feio ou muito bem apresentável. Um modo de aumentar sua Atratividade é ter seu corpo redesenhado na clínica de escultura corporal local. O processo é caro, porém muitas pessoas acham que ter o "look" certo para este ano vale alguns milhares de euros. O custo é 600ed por ponto de Atratividade ganho. *Por exemplo, para subir minha aparência em 4 pontos custaria 2400ed.*

Você deseja diminuir sua Atratividade? Uma navalha custa 59 centavos.

Moda Exótica

Esculturas corporais que enfatizam uma

aparência inumana ou alienígena são conhecidas como Exóticas. Caudas geradas em tanques, peles cobertas de pêlos, cascos, faces e orelhas parecidas com a de animais, olhos de gato e outras características semi-humanas, são as estrelas deste estilo. A moda exótica é incrivelmente cara e demorada, e costuma ser um passatempo apenas entre os muito ricos e desocupados. Os preços estão baseados nas melhorias individuais.

As **esculturas faciais** combinam partes geradas em tanques (como focinhos, bigodes, olhos de gato, orelhas de animais, jubas), com os padrões da face normal do paciente. Existem "boostergangues" inteiras baseadas em motivos animais deste tipo. Custo: 5000ed.

As **caudas** também são geradas em tanques, utilizando-se de tecidos do banco de genes. Elas podem ser peludas, escamadas, pintadas ou peladas. A cauda é conectada à base da coluna vertebral e é ligada ao sistema nervoso por tecidos nervosos nanotecnológicos. As caudas são relativamente fracas e podem levantar 250 gramas. Custo: 3000 ed.

As **presas, garras e cascos** podem ser implantados para substituir mãos e pés normais. Eles não são tão hábeis quanto os dedos normais (-2 de REF). Porém, ocasionalmente, são incluídos como parte de uma escultura corporal exótica. Custo 8000ed.

A **alteração da pele** usa DNA transformado para mudar a estrutura da pele do paciente. Utilizando moléculas de DNA construídas sob medida, a pele pode ser induzida a produzir pelos como os dos animais, pequenas escamas ou cores exóticas. O grande problema é que existe uma chance em 10 de que o enxerto sofra uma mutação e vire um câncer de pele. Você vai ter de se arriscar.

"Quero que minhas pernas fiquem mais compridas e que meus quadris fiquem mais salientes. Você pode aproveitar para tirar as estrias da minha barriga. Ahh, não se esqueça de aumentar os seios e deixar os ombros mais largos... Bom, agora sobre a cauda..."

— Conversa numa Bodyshoppe

Pergunta: O que é um jogo de Cyberpunk sem drogas? Resposta: Muito mais saudável.

CAPÍTULO 9

DROGAS

As drogas do futuro são muito mais letais que suas correspondentes do século XX. Muitas, são substâncias químicas experimentais postas nas ruas por Corporações sem escrúpulos, que buscam cobaias. Algumas são horrores feitos em casa, projetadas em laboratórios de fundo de quintal. Outras, são drogas de combate desenvolvidas por militares projetadas para criar um exército de zumbis assassinos. Todas elas significam problemas.

A maioria das drogas em Cyberpunk viciam (os projetistas estavam buscando uma maneira de criar um mercado cativo de viciados). Somente os muito ricos podem usar "drogas de projeto" não tóxicas, criadas para suas próprias fisiologias; à maioria da escória das ruas (o resto de vocês) só lhes sobra lamber o sedimento das drogas no esgoto.

As drogas comuns das ruas são:

Sintecoca
Tipo: Estimulante **Força: +1**
Dificuldade: 20 **Preço: 1.000**
Duração: 1D6+1 minutos

A segunda geração e o substituto sintético da cocaína. Como no original, os efeitos secundários são horríveis: paranóia, dependência psicológica, etc.

Stim
Tipo: Estimulante **Força: +3**
Dificuldade: 10 **Preço: 500**
Duração: 1D6+1 minutos

Stim aumenta a resistência, permitindo ao usuário permanecer alerta durante longos períodos. Os efeitos secundários são ilusões mentais.

Syncomp 15
Tipo: Antídoto **Força: +1**
Dificuldade: 13 **Preço: 650**
Duração: 1D6+1 turnos

Syncomp é um antídoto para venenos de amplo espectro, usado para tratar os nervos e biotoxinas. Para cada dose é subtraído um ponto de velocidade aos REF.

Speedheal
Tipo: Medicação **Força:+2**
Dificuldade: 33 **Preço: 1.650**
Duração: 1D6+1 horas

Speedheal (descrito na pág. 117) foi projetada para acelerar o processo de recupera-

ção natural. Os efeitos secundários reduzem os REF em 1D6/3 durante uma semana depois de seu uso.

Boost
Tipo: Amplificador de INT Força: +4
Dificuldade: 12 Preço: 600
Duração: 1D6+1 horas

Aumenta a INT em +1 durante um período de 2 a 7 horas. Um viciado que tenha desenvolvido tolerância completa não consegue aumentar mais sua INT e deverá consumir mais Boost a cada 12 horas ou, será vítima de terríveis ataques e alucinações.

Blue Glass
Tipo: Alucinógeno Força: +1
Dificuldade: 18 Preço: 900
Duração: 1D6+1 minutos

Blue Glass foi desenvolvida originalmente como arma biológica. Diante do stress, você terá 3 possibilidades entre 10 de "apagar-se", e ficar deslumbrado sem compreender esses bonitos e coloridos desenhos em sua mente. Reduz a INT em 1 ponto por dose. Jogue 1D10 e reze.

Smash
Tipo: Eufórica Força: +1
Dificuldade: 2 Preço: 100 cada embalagem com 6
Duração: 1D6+1 minuto

Smash é a resposta do ano 2020 ao álcool. É amarelo, espumoso e vêm em latas. Você fica despreocupado, feliz e disposto. O problema é que quando passa seu efeito, seu componente viciante psicológico o torna suicida. Se num teste de vitalidade contra vício, você obtiver um fracasso, você submerge num estado catatônico total; uma fraca e balbuciante bola de sofrimento (um alvo perfeito para assaltantes em busca de uma parte sobressalente).

Endorfina
Tipo: Supressor de dor Força: +2
Dificuldade: 5 Preço: 250
Duração: 1D6+1 turnos

Projetadas como droga de combate e analgésico. As endorfinas reduzem a dor e os efeitos do stress. A endorfina lhe permite reduzir os efeitos do Choque e do Atordoamento. A endorfina causa um grave dano ao sistema nervoso. Toda vez que a utilizar, você deve jogar 1D10 adicional. Se o resultado for 1, você perde um ponto de REF, permanentemente.

Black Lace
Tipo: Supressor de dor Força: +3
Dificuldade: 13 Preço: 650
Duração: 1D6+1 horas

Uma versão muito poderosa da Endorfina que produz euforia, uma elevação na adrenalina e invulnerabilidade a dor. Seu AuCon se eleva em 2 pontos e você se torna resistente aos efeitos do Atordoamento e do Choque. Black Lace é mortal. Seus usuários tornam-se máquinas de matar, frias e destemidas (exatamente o que buscavam os projetistas militares). Se, num teste de vitalidade contra vício você obtém um fracasso (um resultado de 1D10 mais alto que seu TCO) jogue 1D6 adicional e subtraia o resultado de sua EMP. Trate o resultado como se fosse produzido por ciberpsicose. Se ultrapassar a linha, sentimos muito. É melhor criar outro personagem.

***Lembre-se:* As drogas são perigosas. Meta-se com elas e provavelmente matará seu personagem. Ou ao menos o danificará irreparavelmente. A escolha é sua. Exatamente como na vida real!**

Criando suas próprias Drogas

Ainda que as drogas sejam uma droga, são um tema importante do gênero Cyberpunk. É natural que Mestres ou jogadores empreendedores possam querer desencadear seus próprios horrores bioquímicos pelo mundo. Como poderia dizer qualquer fã de "Miami Vice", as drogas são uma estupenda maneira de fazer com que as pessoas saiam nas ruas cheias de entusiasmo e fortemente armadas; em resumo, o "macguffin"* perfeito para um aventureiro insignificante, irritante e duro.

As drogas aqui citadas são somente um exemplo; seria uma boa idéia dos mestres fabricarem drogas novas antes de começar o jogo. A fabricação de drogas requer um teste em Medicamentos contra a Dificuldade de fabricar a droga. Para determinar este valor, primeiro deve procurar na Tabela de Efeitos (que vem a seguir) e escolher quais efeitos você quer que a droga tenha. Some os valores totais de DIFICULDADE para conseguir a Dificuldade Básica desta droga.

* Macguffin é um termo inventado pelo diretor Alfred Hitchcock usada para descrever qualquer coisa que dá início à ação em seus filmes, mas mais tarde torna-se uma irrelevante.

"Ele disse: 'Eu devo receber 1500 unidades de clorometafenol da Guangue Salazar hoje à noite. Eu quero que você a proteja. Se o fizer, eu te dou 10% dos lucros'. Eu respondi que não; dei um tiro na cabeça dele e passei a informação do carregamento para o Departamento de Polícia de NC. Minha irmã morreu de overdose. Odeio traficantes..."

— Desconhecido

"Você não vai sentir nada... a não ser uma sensação boa..."

— Desconhecido

"Numa entrevista coletiva inesperada, a Biotécnica anunciou o lançamento de uma nova série de drogas codificadas geneticamente. A empresa garante que elas darão maior prazer com um risco mínimo, as novas substâncias são...

— Night City Today 16 de maio de 2020

"Nada é de graça. E se uma corporação faz alguma coisa, os custos embutidos são dobrados..."

— Desconhecido

TABELA DE EFEITOS

DIF	*EFEITO*
15	Aumenta os REF em uma quantidade igual à Força da droga.
15	Aumenta a INT em uma quantidade igual à Força da droga.
15	Aumenta o AuCon em uma quantidade igual à Força da droga.
15	Melhora a Percepção (some a Força aos testes de Atenção)
15	Aumenta a velocidade de recuperação em 1 ponto para cada ponto de Força.
15	Antídoto (+1 ao Teste de Vitalidade para cada ponto de Força).
10	Aumenta a Resistência (some a Força ao Teste de Resistência).
10	Analgésico (some a Força ao Teste de Vitalidade contra Atordoamento).
5	Depressivos (subtraia a Força da Atenção).
5	Eufóricos (fazem você se sentir bem).
10	Alucinógenos (fazem você ver coisas).
10	Redutor de Atordoamento (some a Força aos Testes de Vitalidade contra Atordoamento).
5	Soporífero (subtraia a Força para os Testes de Vitalidade contra sono).
10	Afrodisíaco (subtraia a Força para resistir nos testes de Sedução).
10	Anticoncepcional (Masculino ou Feminino).
10	Antibiótico (some a Força aos Testes de Vitalidade contra Doença).

Força

A força é o nível de potência da droga. Quanto maior for a Força de uma droga, maior será o efeito potencializador ou redutor sobre o corpo; ela varia entre 1 e 3. Some a Força da droga a sua Dificuldade Básica.

Efeitos Colaterais

Você pode baixar o preço de uma droga, comprando **efeitos colaterais**. Trata-se de efeitos prejudiciais que equilibram o lado benéfico da droga (por exemplo, se a cocaína não criasse dependência psicológica e não causasse ilusões, seria tudo o que Sigmund Freud pensava que seria). Você nunca pode reduzir a Dificuldade de uma droga abaixo de 2.

Dependência Psicológica (-8 pontos): O personagem é psicologicamente dependente e deve conseguir um resultado menor que seu AuCon a cada hora que passa, desde a última dose. Se o teste resultar num fracasso, sofre de ansiedade extrema, medo e depressão; sente-se impelido a encontrar mais droga e não consegue fazer outra coisa. Para superar o vício é necessário realizar um teste de Resistência MUITO DIFÍCIL, e a duração deste, é o mestre quem decide.

Dependência Fisiológica (-10 pontos): O personagem é fisiologicamente dependente, e deve obter, a cada hora que passe desde a última dose, um resultado que seja menor do que seu TCO. Se o teste resultar num fracasso, sentirá uma dor intensa e receberá 2D6 de dano até que resista ao vício (um teste de Resistência MUITO DIFÍCIL), que pode ter a duração que o mestre decidir.

Morte (-15 pontos): A droga tem um componente letal que pode matar o ignorante. Toda vez que se tome, deve-se fazer um teste de Vitalidade contra Morte, com modificador negativo igual a força da droga -1.

Redução de REF (-5 pontos): A droga reduz os REF numa velocidade de 1 ponto por dose, durante a permanência desta no organismo. Se outra dose for absorvida antes que a anterior se dissipe, a penalização aos REF é cumulativa.

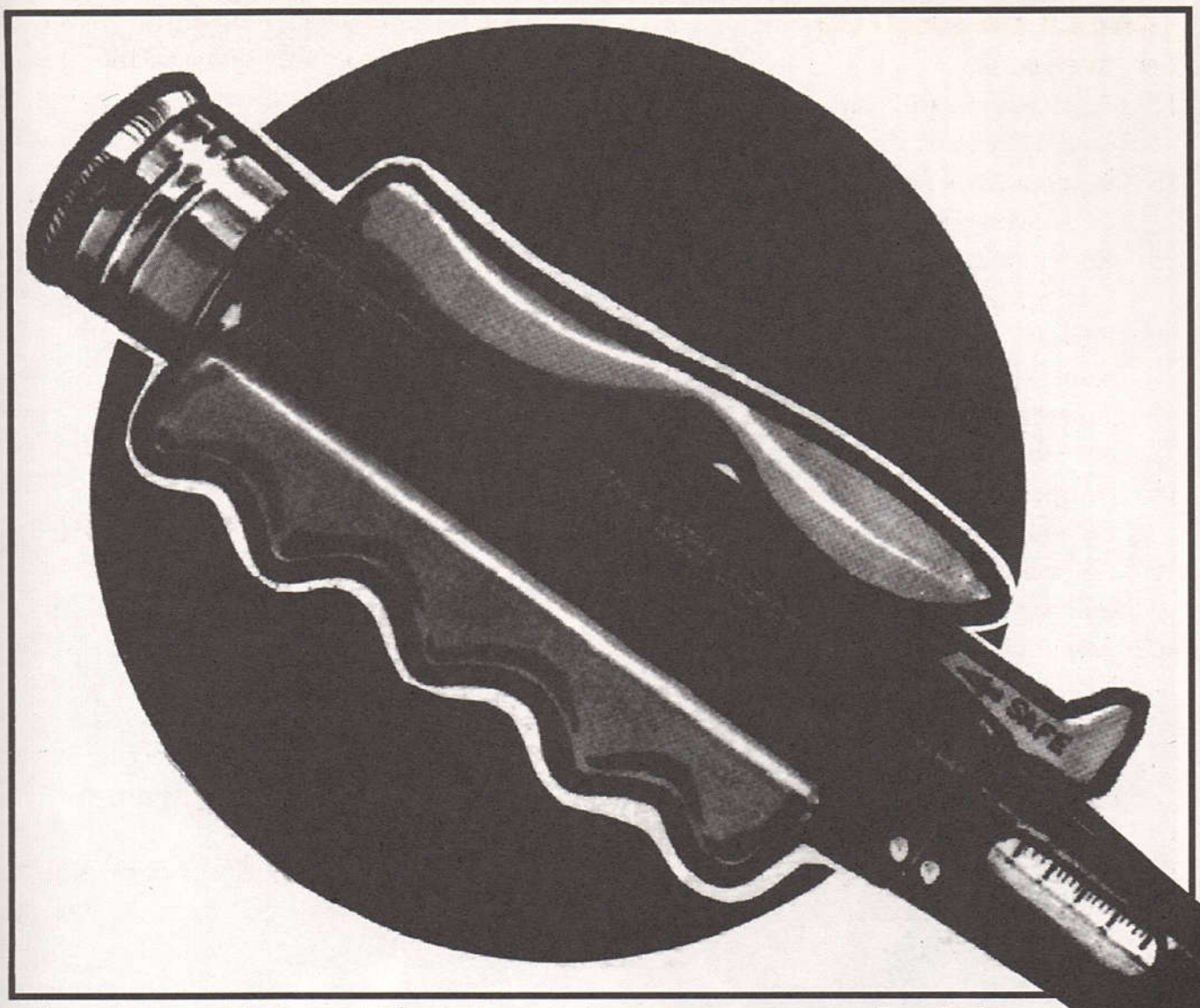
Redução de INT (-5 pontos): A droga reduz a INT a razão de 1 ponto por dose, durante a permanência desta no organismo. Se outra dose for absorvida antes que a anterior se dissipe, a penalização à INT é cumulativa.

Tremores (-2 pontos): A droga causa tremores doloridos nas mãos e no rosto (-2 para os REF).

Alucinações (-5 pontos): A droga causa alucinações (cores, vozes, formas estranhas). O personagem é virtualmente incapaz de agir normalmente. Se estes efeitos forem escolhidos como efeitos colaterais para um alucinógeno, o personagem terá sempre viagens ruins cuja intensidade depende totalmente das tendências sádicas do mestre. Considere-se avisado.

Paranóia (-3 pontos): O personagem é vítima de ilusões paranóicas, pensa que "eles" estão atrás dele, etc. (apesar de que, em Cyberpunk, isto não é totalmente fictício). O personagem deve dedicar suas ações a defender-se "deles". O mestre decidirá quem são "eles".

Ilusões (-5 pontos): O personagem está sujeito a fortes ilusões; pensa que coisas in-



Seringa Hipodérmica de ar comprimido

certas são reais, que os ETs o visitam, etc. O personagem deve dedicar todas suas ações no sentido de manter suas ilusões. Quais ações, é o mestre quem decide.

Esterilidade (-8 pontos): A droga tem 30% de probabilidade de causar esterilidade permanente.

Cancerígeno (-10 pontos): A droga causa câncer (3 possibilidades entre 10). Se o câncer se desenvolve, o personagem receberá 1 ponto de dano permanente a menos que seja efetivada uma cura (um teste de Tecnologia Médica MUITO DIFÍCIL) ou morrerá.

Fúria Psicótica (- 10 pontos): A droga faz com que o personagem se precipite em uma fúria psicótica, e ataque a qualquer um que esteja ao seu alcance.

Comportamento Agressivo (-12 pontos): A droga faz com que o personagem se torne irritado e agressivo. Tem 5 possibilidades entre 10 de se meter numa briga com qualquer um que esteja por perto.

Medo Irracional (-12 pontos): A droga faz com que o personagem tenha medo de qualquer coisa. Deve deixar tudo e se encolher aterrorizado, quase catatônico, até que o efeito da droga desapareça.

Degenaração Nervosa (-15 pontos): A droga produz graves danos nervosos (- 2 aos REF permanentemente).

Duração

A duração de uma droga varia de dose para dose, de situação para situação. Quando uma droga é consumida, jogue 1D6+1 para determinar a quantidade total de tempo que a droga permanece ativa no sistema:

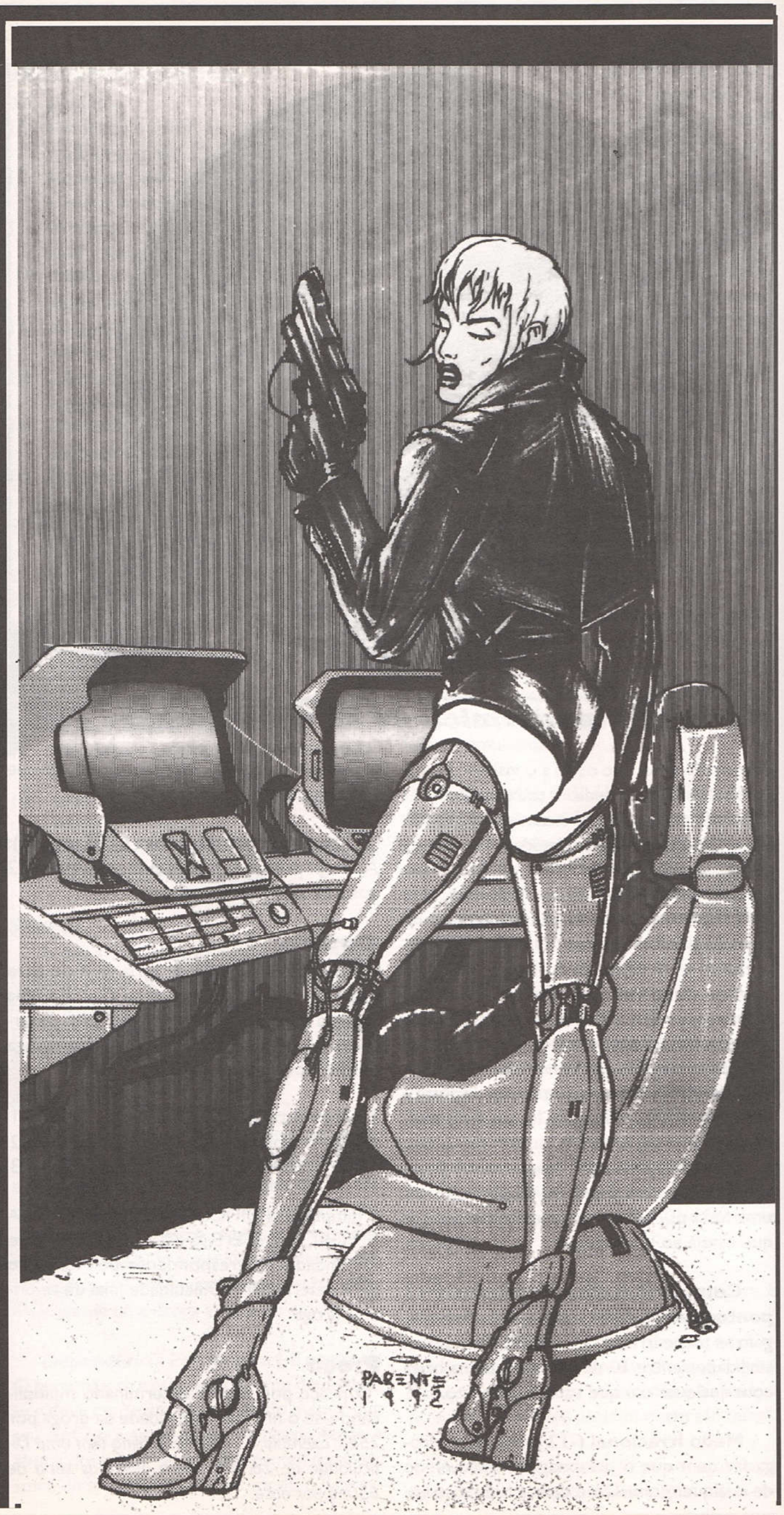
1D10+1 turnos x1
1D10+1 minutos x2
1D10+1 horas x3

Multiplique a DIFICULDADE total (BÁSICA + FORÇA - EFEITOS COLATERAIS) pelo modificador correspondente pela duração para determinar a Dificuldade final de se criar a droga.

Preço

O preço por dose é determinado multiplicando-se o nível de Dificuldade da droga por 25ed. *Exemplo: A Sindementafilina tem uma Dificuldade de 26. Seu preço nas ruas seria de 650ed por dose.*

PAPÉIS
PERSONAGENS
FLUXOVIDA
PERÍCIAS
ARMAS
BLINDAGEM
EQUIPAMENTOS
CIBERWEAR
COMBATE
MEDICINA
NETRUNNING



CAPÍTULO
10
NETRUNNER

Você fixa o último conector e assegura-se de que as suas conexões dos pulsos estão firmes. Aperta o botão "go". Instantaneamente, sua mente está recheada com uma estática cinza e branca, enquanto você começa a entrar em "on line". Então, com uma sensação atordoante de queda, você mergulha em um labirinto de silhuetas de neon e linhas quadriculadas giratórias.

Você está na Rede.

A Rede é um vasto complexo de telecomunicações que une todos os computadores e telefones do mundo. Ela é composta por conexões de rádio, telefones e telefones celulares com transmissores de microondas, que lançam informação à órbita terrestre e para além desta. No fim do século XX, a Rede só era acessível via terminais de computadores, utilizando-se de um dispositivo chamado modem, para enviar e receber informação. Já em 2020, a Rede pode ser adentrada diretamente, utilizando seu próprio cérebro, alguns conectores interface, e complicados programas que transformam a informação do computador em eventos perceptíveis.

Os Netrunners

Os Netrunners são os "maestros" da informática; as versões mais avançadas dos hackers de computadores dos finais do século XX. Os Netrunners operam em ambos os lados das complexas e severas leis relacionadas com os crimes computadorizados no mundo de Cyberpunk. "Caubóis" dos computadores, ousados, os Netrunners literalmente põem suas vidas em jogo quando tentam invadir as fortalezas de dados e os mortais programas contra-intrusão que as guardam — o desafio final entre o Homem e a Máquina.

Algumas pessoas fazem isto pela glória ou por que gostam; no entanto, a maioria corre a Rede por dinheiro.

"Droga, ela era boa. Ela era a melhor. Talvez porque ela tenha sido uma programadora de combate durante a terceira guerra das corporações, ou talvez fosse apenas um dom. "Eu sempre imaginei que era por causa do acidente, aquele que levou suas duas pernas e parte de um de seus braços. Com todo aquele ciberwear, não restou muita coisa humana. Meu palpite é que ela só se sentia realmente viva dentro da Rede. Todo o resto era gastar o tempo em um corpo parcialmente vivo. "Mas um tremendo corpo parcialmente vivo..."

— Edger

"Existe cerca de uma dúzia de Netrunners por aí que os Agentes dos Observadores da Rede adorariam tostar o cérebro. E Rache Bartmoss é pelo menos dois deles..."
— Spider Murphy

"É maravilhoso ser amada..."
— Rache Bartmoss

Em cada sistema de computador ligado à rede existe informação. Algumas destas informações são triviais e inúteis, como receitas culinárias ou anotações, porém grande parte da informação é incrivelmente valiosa: novos planos de negócios, dicas sigilosas do mercado de ações, projetos secretos, material de chantagem, programas novos e quentes. O dinheiro pode ser transferido eletronicamente para suas próprias contas bancárias. A fórmula clássica da Coca-Cola. Mesmo que, você não possa utilizar aquilo que encontre, você pode ocasionalmente vendê-lo para um Atravessador, que por sua vez, irá vender para alguém que possa.

Outra razão pela qual as pessoas correm a Rede, é para auxiliarem outras equipes de Cyberpunk. Se você necessita introduzir alguém em uma instalação de segurança máxima, os computadores do edifício podem ter mapas de todo o local. Uma vez no interior, você pode usar o mesmo computador para sobrepujar os sistemas de segurança, abrir portas controladas, ou até mesmo espiar através de câmeras de segurança e aparelhos de observação. A maioria das Equipes de Solos, que se dedicam a trabalhos perigosos, tem pelo menos um Netrunner na lista de pagamento, apenas para garantir informação sobre a segurança das áreas e obstáculos para traçarem os planos de combate. As Corporações também contratam Netrunners para protegerem seus sistemas de computadores e realizarem sua própria espionagem industrial.

As leis dos anos 2000 são extremamente severas com relação ao crime informático. A maioria das agências do governo podem livremente se utilizar de todos os meios para eliminar intrusos. A maioria das Corporações seguem a mesma linha (exceto com seus próprios Netrunners de estimação). Mesmo sem recorrer a programas "negros" altamente ilegais, a lei permite que, as autoridades das Corporações localizem e prendam intrusos no ato. Penas muito altas, e possivelmente uma lobotomia, são só alguns dos exemplos de pena que aguardam um delinqüente informático.

Porém, você não está planejando ser pego, certo?

"Uma raça alienígena poderia se infiltrar na Rede através do espaço. Alguns caubóis pensam que isto já aconteceu... Eu tenho minhas dúvidas... Porém, só por precaução, carrego um laser comigo."
— Edger

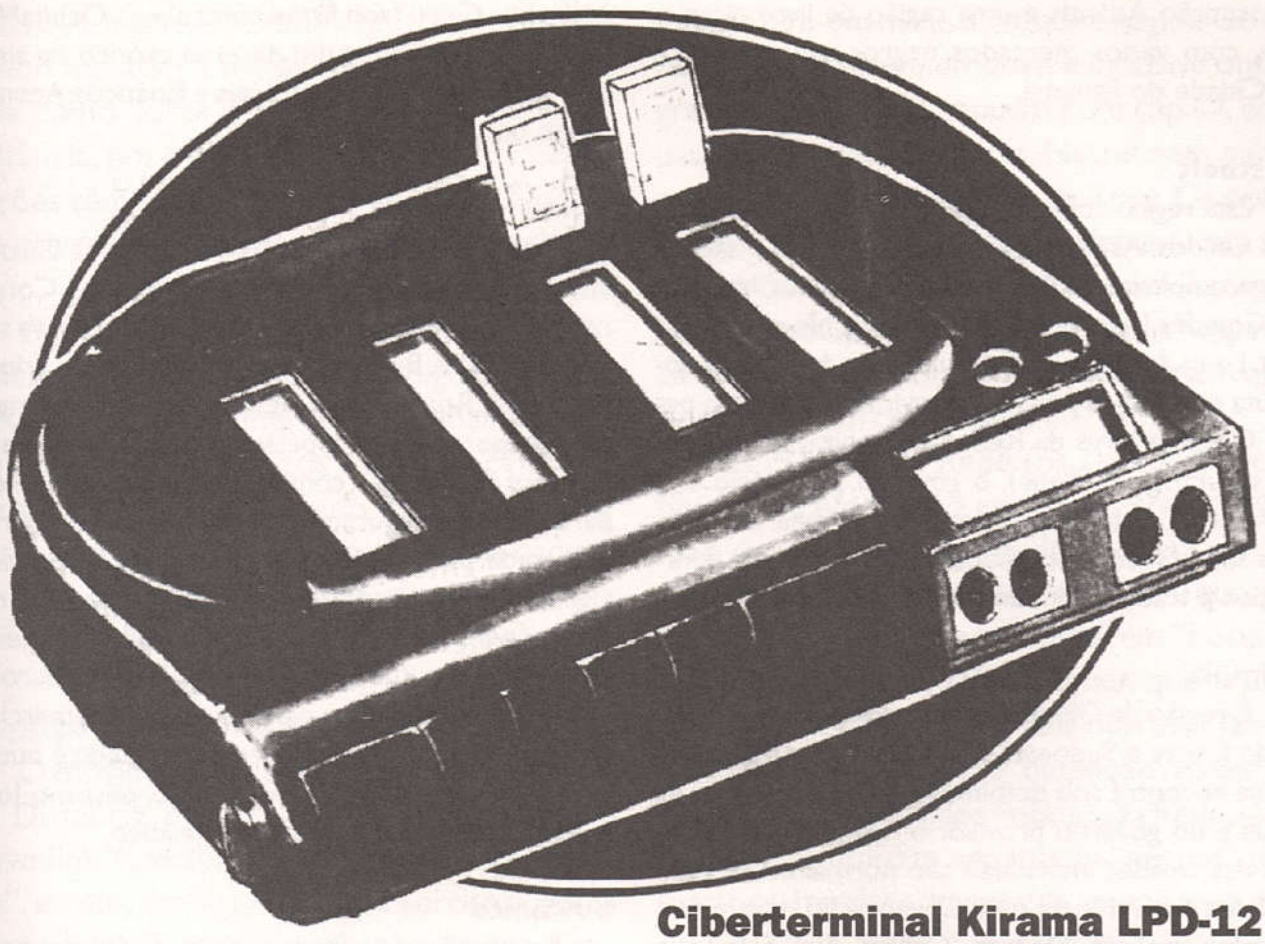
A Geografia da Rede

A Rede é basicamente um vasto "Espaço Potencial" criado mediante a interconexão de linhas telefônicas e cabos de controle de fibra ótica. Os **Algorítmos de Transformação de Ihara-Grubb** que controlam a realidade virtual da Rede, geram este espaço com uma topografia de "esqueleto de arame" com silhuetas e grades. As zonas com linhas de alta impedância (linhas antigas, transmissões deturpadas), aparecem como "montanhas" enquanto que, as áreas com linhas de baixa impedância aparecem como planícies e vales.

Os computadores individuais aparecem como Ícones ou, estruturas constituídas por milhares de diminutas unidades de cor e luz, que como imagens de vídeo ou fotografias granuladas, só podem ser distinguidas como partes individuais, com um exame minucioso. Para simplificar a "navegação" pelo Espaço da Rede, as linhas de comunicação são representadas como uma infinita grade azul e branca. Quando uma determinada linha precisa ser localizada, o programa no ciberterminal do Netrunner, localiza a linha requisitada ou pontos de acesso, e os identifica com uma luz vermelha.

As Transformações de Ihara-Grubb também foram desenvolvidas para levar em conta a posição relativa de um sistema com relação ao Espaço da Rede que existe à sua volta. Por exemplo: Um sistema computadorizado no alto de um arranha-céu aparecerá como um ícone a grande altitude no Espaço da Rede. Um sistema subterrâneo será posicionado em relação ao plano do Espaço da Rede (similar ao nível que ele se encontra na realidade exterior). Ambos os sistemas podem ser encontrados em uma posição do Espaço da Rede análoga às suas localizações reais, nas suas subgrades individuais. Um sistema em movimento viajará através das subgrades, que são paralelas à sua trajetória no Espaço Real.

Qualquer lugar que um computador possa ser ligado e conectado à Rede é uma extensão da mesma dentro deste universo. Sendo assim, a Rede é potencialmente infinita — se você pode ligar um computador à esta teia de comunicação, você estará automaticamen-



Ciberterminal Kirama LPD-12
Velocidade: +3
Memória: 20 UM
Suporta ligação celular.
8025 ed.

te criando uma nova seção da Rede em torno daquele computador. Sendo assim, novas áreas são criadas a todo momento, conforme novos computadores vão sendo conectados e "logados" à Rede.

Teoricamente, você poderia fazer uma conexão com a Rede via rádio em uma sonda espacial e assim, estendê-la até as profundezas do espaço. Porém, iria demorar muuuuuuito tempo para se chegar naquela área do Espaço da Rede, e iria demorar uma eternidade para realizar qualquer operação ali. Ihara e Grubb postularam que uma inteligência alienígena com muito poder e conhecimento da tecnologia computadorizada da Terra poderia conectar-se à Rede atravessando distâncias interestelares. Provavelmente ela não seria capaz de fazer nada; a melhor solução seria estabelecer um contato com um satélite em órbita da Terra, "descarregando" uma cópia da Inteligência Artificial Alienígena na Rede, que aí teria capacidade de mover-se livremente por ela.

Alguns Netrunners dizem que isto já aconteceu.

As Ilhas da Rede

Pessoas, Lugares e Coisas no Espaço da Rede

As Regiões

As regiões (também conhecidas como reinos) são grandes áreas no mapa mundial da Rede (como Atlântis, ao sul da costa Atlântica Africana). Elas são referidas segundo seu nome. Uma Região é uma zona nebulosa de fronteiras bastante móveis. Constantemente, novas regiões despontam, e as fronteiras mudam sem parar conforme a realidade potencial da Rede se move. Não é um lugar de verdade; apenas uma definição grosseira de uma área onde alguns grupos ou governos detém a maioria do controle. As Regiões são:

Atlantis

Este é o segundo maior reino regional, expandindo-se da América Central e do Sul até a costa Oeste da África. A região é primordialmente controlada pela Federação da América Central e suas Corporações aliadas.

"Puxa eu gostaria que o velho Bill Gibson estivesse aqui para ver isto". "Hei Edger, você não sabe que dá azar invocar o nome de um santo padroeiro?"
— Algum lugar na Região de Pacífica, CLD 2542.0219.

"Pacífica... Uma ilha de luz flutuante, recheada de palmeiras fractais verde neon. Todo o lugar flutua sobre um oceano brilhante e reluzente, como se fosse algo vindo de um sonho tropical. "Eles têm a água virtual construída de tal forma que você pode ver através dela o fundo do mar infinito, onde formas de peixes brilhantes mergulham em miragens de coral mutantes, perseguidos por programas de golfinhos inteligentes; parte Inteligência Artificial parte ilusão." — Rache Bartmoss. Guia dos Viajantes da Rede, 2019.

As Grades das Cidades chave estão localizadas na Cidade do México, Cidade do Panamá, Bogotá, Havana, Rio de Janeiro, Buenos Aires, Dakar e Assunção. Atlântis é uma região de livre circulação, com vários mercados negros especialmente na Cidade do Panamá.

Rustbelt

Esta região cobre o Centro e o Leste dos Estados Unidos. As Grades das Cidades chave são os Megacomplexos de Nova York/BosWash, Chicago e os Grandes Lagos, Atlanta-CityCore, Nova Orleans e St. Louis. A região está sob uma ditadura quase absoluta controlada por um Triunvirato composto pelos: Observadores da Rede (a organização mundial de segurança da Rede), o governo provisório dos E.U.A. e o Consórcio do Mercado Europeu. Os sistemas são pesadamente monitorados e o crime informático é tratado com uma ferocidade draconiana.

Olímpia

A região de Olímpia se expande pela maior parte do Oeste e Sudoeste dos E.U.A. Nominalmente ela se encontra sob domínio dos Observadores da Rede e do governo provisório dos E.U.A. As Grades das cidades individuais são normalmente controladas a nível local pela Corporação mais proeminente na área. Denver (Orbital Air), Salt Lake (Militech), Megacomplexos de Dallas/Houston (WorldSat), Alburquerque (Militech). A maioria do tráfico destas regiões está relacionado às Corporações, com várias BBSs e redes de serviços.

Pacífica

Esta é a maior das regiões, cobrindo a Costa Oeste da América do Norte e se expandindo pela maioria da Bacia do Pacífico. Como Olímpia, está sob o comando unido dos Observadores da Rede e do govero provisório dos E.U.A. até a fronteira da bacia do Hawaí; a partir daí há uma divisão entre os Observadores da Rede, o governo provisório dos E.U.A., Arasaka Ltda. e a Federação pela Prosperidade da Ásia Distante. Nos E.U.A. cada zona está controlada pelas Corporações mais poderosas da cidade específica. Night City (Arasaka), São Francisco (EBM), Los Angeles (Petrochem), Seattle (Arasaka). Nestas cidades o controle é relativamente leve. Ao cruzar a Bacia do Pacífico o controle aumenta, conforme Arasaka aumenta seu domínio.

Tokyo Chiba

Está é uma região muito pequena cobrindo o arquipélago do Japão, especificamente Tokyo, Osaka e Yokahama. Chiba é o centro de operações para um bom número de zaibatsus muito poderosos, incluindo a Mitzubishi-Dai, Matsushima-Kiroshiu e é claro Arasaka. Contudo, devido a imensa quantidade de guerrilhas entre zaibatsus, nenhuma destas megacorporações detêm o controle, fazendo deste reino, um campo fértil para venda de informações e espionagem Corporativa na Rede.

Afrikani

Este "reino" regional começa na fronteira de Atlântis, atravessa a África, e se estende até o Oriente Médio e Madagascar. As Grades das Cidades chave são: Addis Abeba, Zanzibar, Cairo, Argélia, Nairobi, Moçambique e Alexandria. Com exceção de Nairobi e Cairo (sob firme controle da Orbital Air) o resto de Afrikani é um deserto caótico de sistemas antiquados, alianças frágeis e fanáticos. Aconselha-se proceder com cautela.

EuroTheatre

Este é o mais poderoso dos reinos. O EuroTeathre é controlado primordialmente pelas Corporações Européias. As Grades das Cidades chave são: Londres, Paris, Berlim, Frankfurt, Munique, Zurique, Amsterdã, Roma, Madri e Estocolmo. As três maiores Corporações européias de cada cidade trabalham em cooperação com os Observadores da Rede para manter a segurança. A Rede do EuroTeathre é dominada pelo tráfico das Corporações; existem alguns poucos sistemas privados e a maioria dos Netrunners independentes já são conhecidos e registrados pelos Observadores da Rede. O EuroTeathre é um ótimo lugar para transações comerciais, atividades bancárias, conferências na Rede e outras transações legítimas. É um péssimo, péssimo local para se cometer um crime informático.

SovSpace

Esta região se encontra entre as fronteiras da agora reduzida União das Repúblicas Socialistas Soviéticas e se estende até o Leste Europeu. As Grades das Cidades chave são: Moscou, Leningrado, Varsóvia, Kiev, Budapest, Viena, e Praga. A URSS detêm o controle nominal sobre a região, com o controle sendo gradualmente transferido para os Observadores da Rede e para a Comunidade Econômica Européia conforme se aproxima da Polônia. Os sistemas do SovSpace tendem a ser primitivos, lentos e equipados com alguns poucos programas mortais ao invés de defesas sofisticadas. Os Netrunners do Leste europeu variam de simples Hackers até os mais ousados caubóis de todo o Espaço da Rede mundial (estes caras não tem nada a perder). Toda a região está fervilhando com espionagem, troca de informação, e pequenas disputas dos grupos políticos movidos por interesses econômicos. Um bom local para se vender informações, se você não se importar em ser pago numa moeda de pequeno valor.

Orbitsville

É, a região de maior potencial que cobre as órbitas da Terra e o espaço próximo a ela. Orbitsville é um ótimo local para conhecer pessoas, coletar rumores e se divertir. A segurança varia de fraca a não existente. Orbitsville é controlada primordialmente pelas Corporações Orbitais e a ESA (que têm sua própria versão dos Observadores da Rede). Não há demasiado tráfego com a superfície terrestre já que, o tempo de retardo em órbita (2-3 segundos) torna esta tarefa muito árdua a partir da Terra. O tráfego local é muito intenso, já que cada instalação e colônia espacial está em constante fluxo de informação. As transações são, em sua maioria, de pequena monta: troca de matéria prima, medicamentos, ar, comida, água e fofocas.

Conexões de Longa Distância

As Conexões de Longa Distância (CLDs) permitem a transmissão instantânea entre cidades. A Internet Communications Corporation mantém a maioria das CLDs disponíveis como parte de seus serviços de longa distância, porém muitas das grandes Corporações têm suas Conexões de Longa Distância privadas, que ligam apenas seus escritórios.

O uso de uma Conexão de Longa Distância requer uma senha (o código de acesso à Rede do Netrunner, que normalmente é utilizado para propósitos de cobrança). Contudo, o programa adequado, pode convencer a Internet de que sua chamada é uma *chamada local*, ou que a chamada nunca chegou a ser realizada.

Espaço Inexplorado

O movimento entre as Conexões de Longa Distância é quase sempre feito por up/downlink. A maioria do espaço físico é "pulado", e este, em sua maioria, é território desconhecido. Contudo, a ativação de um computador individual pode criar áreas independentes não conectadas diretamente à Rede. As distâncias intervenientes entre os pontos físicos da Rede (como São Francisco e Night City) são chamados de *Espaço Inexplorado*. Este foi, originalmente, postulado por J.A. Grubb em 2004, um projetista de jogos de computador e hacker ocasional, que concebeu o Espaço Inexplorado como sendo uma vasta área de realidade inativa, latente, que poderia vir a existir quando algum computador fosse conectado à Rede. Sem os up/downlinks, esta área estaria isolada do tráfego principal da Rede, e seria acessível somente para aqueles que estivessem desejando "caminhar" para lá do modo mais difícil.

Existe uma lenda entre os Netrunners de que "algo" provavelmente habita o Espaço Inexplorado: Inteligências Artificiais brincalhonas, inteligências alienígenas, seres que teriam suas próprias "grades de cidade" independentes e que só apareceriam quando, ocasionalmente, estas forças abrissem um up/downlink com a Rede principal. Algo como uma ilha remota dos Mares do Sul que é desconhecida e inalcansável, até que uma canoa é enviada à civilização mais próxima. Se os nativos fossem capazes de se infiltrar na civilização e disfarçar sua verdadeira natureza, eles provavelmente poderiam permanecer anônimos durante séculos.

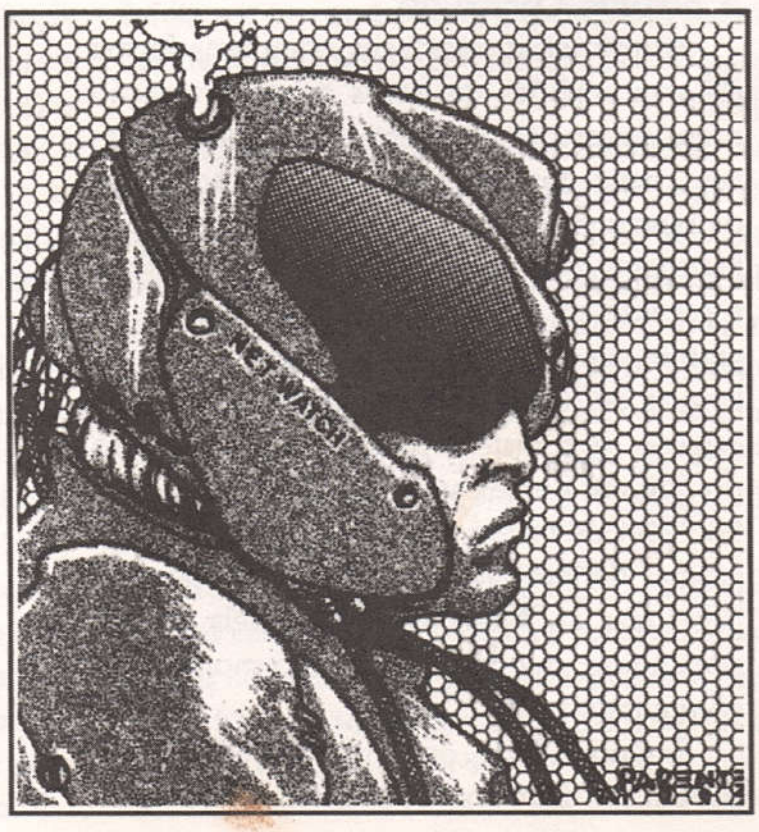
Observadores da Rede

Os Observadores da Rede são uma organização de policiamento, criada para patrulhar a Rede, em busca de atividades ilegais. Governos, corporações individuais e inclusive outros grandes grupos contribuem com capital, equipamento e seus melhores Netrunners para a organização Observadores da Rede. Os policiais da Rede (NetCops) são equipados com softwares muito poderosos e se movem livremente pela Rede, patrulhando uma "zona" específica que pode abarcar uma cidade, uma Região ou mesmo um continente.

Os Policiais da Rede (os Lobos, as Doninhas, Os Icemen) são equipados com programas de rastreamento muito poderosos, assim como programas de "captura" que podem colocar um ciberterminal em "Loop", e manter congelado o Netrunner, que fica incapaz de se desconectar até que seja liberado. Apesar de prisão e detenção serem os objetivos principais dos Policiais da Rede, sabe-se que eles utilizam programas "negros" para matar ou mutilar aqueles que se opõem a eles.

Bulletin Boards (BBSs)

Uma BBS é uma Fortaleza de Dados amigável onde Runners podem se encontrar para trocarem informações e programas, jogar conversa fora, etc. A Fortaleza de uma BBS geralmente é bem protegida e fica escondida em algum lugar. Para entrar, é necessário uma chave de código ou, uma complexa mensagem codificada. Uma vez dentro da BBS, o usuário encontra uma série de "áreas" ou "clubes" desenvolvidos para inúmeras funções. Estes, geralmente, são construídos em torno de algum tema representado mediante realidade virtual. Por exemplo, a BBS *"Clube de*



"Os Observadores da Rede foram criados como parte de um acordo unilateral do tratado das Nações Unidas. A eles foi concedido poderes para proteger e servir os cidadãos cumpridores das leis da Rede de Comunicação Mundial..."
— A História dos Observadores da Rede. Uma produção da DMS.

"Observadores da Rede. Um bando de mascarados com ciberterminais que gostam de colocar as pessoas na parede. Nós gostamos de levar os Icemen para regiões desertas da Rede e "enxugá-los". E não fazemos isto apenas pela diversão..."
— Rache Bartmoss

"Meu primeiro terminal era um dos antigos Hitachi-Radio Shack. Ele tinha um teclado com um monitor de fósforo cinza e era mais lento do que um congressista aprovando uma diminuição de imposto. A primeira coisa que eu fiz foi usá-lo para entrar no escritório de vendas da Zetatech e escrever uma ordem de entrega de um Parraline 5750A novinho. Aquele terminal tinha tudo, velocidade, memória e poder. Eu estava apaixonado..." "Porém eu ainda guardo aquele velho Hitachi-Rs 95, para o caso de alguma eventualidade. Nunca se sabe." — Spider Murphy

Caça" de Denver é uma elaborada estrutura de realidade virtual de uma antiga mansão inglesa, com serviçais, salão de visitas e um campo de croquê.

Equipamento para a Rede

Interfaces

A mente humana não pode assimilar uma cadeia de dados, assim como, não pode "ver" um elétron. Ela precisa de um meio de interpretar a informação que chega como algo significativo. Assim os Netrunners usam um programa de interface — uma versão super avançada dos primitivos sistemas de realidade virtual dos anos 90 — para interpretá-las. A interface intercepta a informação que chega através do ciberterminal e a traduz para algo que possa ser compreendido — aí transmite a informação alterada para os olhos e ouvidos do Netrunner. O mundo percebido através da interface é real, porque ele está diretamente ligado aos seus sentidos.

Então por quê se dar ao trabalho de criar as interfaces? Por quê não usar simplesmente um teclado como o resto dos mortais? Em parte, pela diversão que isto significa. Porém, além disto, uma interface realista e perigosa dá ao Netrunner uma vantagem adicional. Ela o mantém alerta, envolvido e interessado em seu meio ambiente. Afinal a quê você reagiria com mais velocidade — à palavra *Demônio* aparecendo no ar à sua frente ou a um mostro de 5 toneladas vivo e respirando e estalando um chicote de fogo sob sua cabeça? Quer apostar ?

A Segunda Geração

As primeiras interfaces eram uma forma de arte; milhões de horas de programação eram devotadas a cada ano, a fim de se criarem realidades interessantes e acuradas para os Netrunners, mediante a utilização de sofisticados programas de inteligência artificial e geração de histórias aleatórias. Estes programas de Interface funcionavam com uma largura de banda muito pequena, e eram incapazes de transferir muito mais informação do que um desses antigos modens dos anos 90. Além de terem esta limitação, estes programas de interface eram incapazes de proporcionar ao Netrunner uma idéia de sua posição no mundo real, além do monitor do computador.

Então, em 2014, os magos da Rede conseguiram um feito extraordinário — os Algorítmos de Transformação de Ihara-Grubb. As transformações de I-G permitiram que um ciberterminal extrapolassem os caminhos da Rede em relação as suas coordenadas no "Espaço Real", e gerassem um modelo gráfico que podia se captado por um programa de interface. Os resultados podiam ser utilizados como um sistema de auxilio à navegação pela Rede, assim como providenciavam uma noção de tempo e espaço que não eram possíveis com os projetos anteriores.

ÍCONES

Um dos benefícios das transformações de I-G é que elas permitem traduzir o sinal de seu ciberterminal em uma representação visível na Rede. Esta representação de você mesmo é conhecida como seu **ÍCONE**.

A maioria das coisas na Rede tem alguma espécie de Ícone; mesmo que este não seja especificado, as fórmulas de I-G criarão uma forma poligonal para representá-las. Seu **ÍCONE** é seu símbolo pessoal; é com isto que os outros Netrunners irão conversar e se relacionar quando encontrarem com você no Espaço da Rede. Seu ÍCONE pode ter o aspecto que você desejar: um tecnoguerreiro armado, uma criatura de fantasia, uma forma bizarra ou um logotipo — até mesmo você. Você pode mudar seu ÍCONE toda vez que entrar na Rede. Você pode até mesmo disfarçá-lo, utilizando programas especiais de furtividade e evasão. Escolher seu ÍCONE é uma das primeiras coisas que você terá de fazer ao conectar-se na Rede. Certifique-se de que ele tem seu estilo pessoal estampado.

Conectores Interface

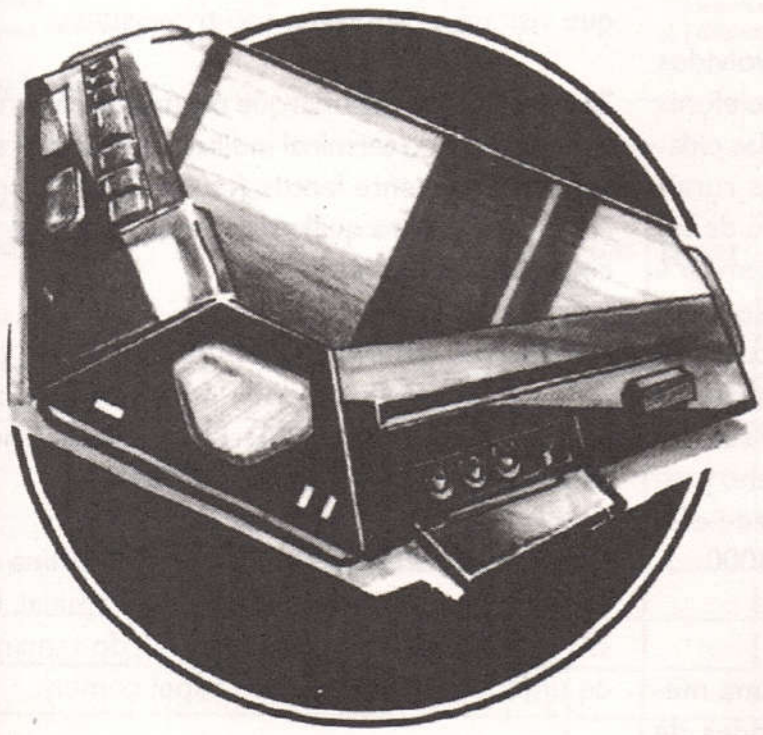
Então, o que mais você precisa para navegar pela Rede além de uma cabeça fria e uma interface "quente"? Conectar-se ao metaverso da Rede requer dois hardwares adicionais de extrema importância.

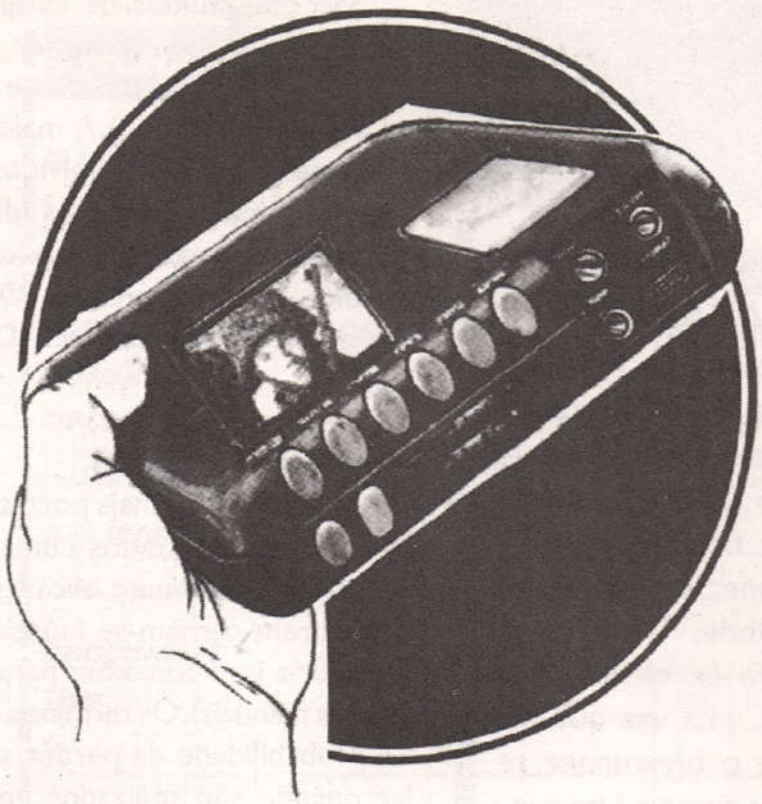
O primeiro é um jogo de "conectores" ou interface neural. Os conectores interface, geralmente, são apenas isto — plugues de plástico embutidos nos pulsos, têmporas ou nuca do Netrunner, que por sua vez são conectados a um cibermodem via cabos (como descrito em *Pondo o Cyber no Punk*, pág. 81-82).

Porém, você pode se virar sem plugues; tudo o que você irá precisar são **alguns eletrodos** (pág. 134). Estes são eletrodos autoadesivos que captam sinais neurais através da indutância da pele. Eles são mais lentos e têm uma resposta menor do que a dos conectores (-2 para seus REF enquanto estiver na Rede), no entanto, eles são mais baratos e

SGI Technologies "Elysia"

Velocidade: +3
CPU: 1
Memória: 20
Muros de Dados: +5
Opcionais: teclado, monitor de vídeo 3x4m, entrada para oito eletrodos, leitor de chips, completamente portátil.
4260 ed.





Zetatech Parraline 5750

Velocidade: +2
CPU: 1
Memória: 10
Muros de Dados: +4
Opcionais: teclado, monitor de vídeo 2x3m, leitor de chips.
Cerca de 3600 ed.

não têm Custo de Humanidade.

O outro item necessário é um ciberterminal.

Ciberterminais

O ciberterminal padrão tem o tamanho de um livro, é feito de plástico e pesa cerca de meio quilo. Ele tem seis portas de entrada para se adicionar espansões, assim como seis portas de saída para se conectar à outras pessoas (contudo, o proprietário é o único que pode controlá-lo, fazendo com que as outras pessoas sejam meros passageiros.)

Este é o terminal comum, com o qual todos iniciam suas carreiras de Netrunners. Os preços variam de 500, para um modelo usado, até 1000 para um novo. É aqui que o mestre pode demostrar um pouco de compaixão, permitindo que seu personagem compre uma versão usada mais barata.

É claro que tudo tem seu preço...

A maioria dos modelos de ciberterminais é de mesa; estando conectado e cego, o Netrunner não vai a muitos lugares, certo? Contudo, devido aos avanços tecnológicos tiraram os ciberterminais das mesas e os levaram para as Ruas.

Ciberterminais Portáteis: Têm baterias internas recarregáveis, com uma duração de quatro horas (a recarga demora uma hora por hora de bateria gasta). Todos os terminais celulares, de combate ou implantados em cibermembros são deste tipo. Custa 2000.

Terminais em Cibermembros: São terminais portáteis, do tamanho de um maço de cigarros. Eles podem ser instalados em um cibermembro (os cabos de conexão telefônica estão conectados entre o membro e as linhas telefônicas). O terminal propriamente dito, é implantado diretamente no corpo junto com as conexões de controle do cibermembro. (Veja *Pondo o Cyber no Punk*, pág. 90-91 para saber os preços).

Isto pode ser uma opção muito perigosa; com os cabos implantados internamente, seus amigos não têm como perceber que você está sendo frito e não podem arrancá-los de você. Ao invés disto, você irá apenas queimar até a morte.

CARONEIROS

Mas espere aí! Você pode projetar suas experiências em um monitor para que os outros possam observar, ou até mesmo conectar seus amigos com alguns 'Trodos para permitir que eles naveguem com você. Lembre-se, sua perícia Interface é sua habilidade de controlar e visualizar — como num jogo de fantasia, os outros podem ver o mago fazer mágicas, porém eles não conseguem fazer. Com uma ligação de 'Trodos você pode vir junto — só não pode executar softwares ou criar coisas.

TERMINAIS CELULARES

Estes são terminais realmente caros que são implantados ou, de alguma outra forma, mantidos no corpo. Enquanto permanecer num lugar, você poderá se conectar instantaneamente na Rede.

Esta é uma excelente idéia para grupos, uma vez que ela permite que o Netrunner se mova com os demais. Um programa especial no terminal controla todas as funções corporais do Netrunner, impedindo que ele caia, babe ou fique balbuciando; ele pode até mesmo usar sua voz enquanto está na Rede para descrever as coisas que vê. Uma vez que as ações executadas pelo Netrunner acontecem com a velocidade do pensamento, isto significa que seu Netrunner parecerá ter ficado meio fora de órbita por alguns segundos e então dirá: "Hei, eu encontrei a porta eletrônica e estou executando meu utilitário Doormaster Mark 5® para abri-la." E então a porta se abre.

A não ser que se engaje nas funções principais da Rede, você só precisará se conectar, executar seu utilitário LOCALIZAÇÃO REMOTA, assumir o controle com seu utilitário CONTROLE REMOTO, fazer o serviço e voltar. Só quando estiver invadindo sistemas, você terá que ficar conectado por um bocado de tempo, cansando todo o resto do grupo.

Terminais de Combate

São construídos de cerâmica e aço resistentes, capazes de absorver o dano devido a quedas, ao impacto de balas e inclusive colisões de automóvel (PB 20). A maioria dos terminais de combate são desenvolvidos para serem portáteis, e contam com cabos adaptadores que lhe permitem conectar a qualquer tipo de linha telefônica. Custam cerca de 3000ed quando estão disponíveis (uma tarefa DIFÍCIL encontrá-los).

Terminais Celulares

Estes são terminais portáteis desenvolvidos para serem conectados a uma rede de telefonia celular. Eles são muito eficazes dentro das cidades, porém tornam-se inúteis nas áreas rurais (a maioria tem conexões para adaptação de telefones manuais). Os terminais celulares têm 25% de probabilidade de perder sua conexão celular quando são utilizados em um veículo em movimento; um teste que resultar num fracasso, irá automaticamente despejar o Netrunner para fora da Rede. Contudo, é um pequeno preço a ser pago pelo alto nível de mobilidade oferecido por um terminal celular. Preço 4000.

Como Melhorar seu Terminal

Um terminal padrão tem apenas uma memória (com capacidade para 10 Unidades de Memória (UM) ou cerca de 10 programas), tem uma velocidade de 0, e um Muro de Dados de Força 2. Apesar que isto não vai significar muita coisa para você agora, quando chegar em *Combate na Rede* (pág. 151) e *Desenvolvendo Fortalezas de Dados* (pág. 154), você vai desejar saber como melhorar seu terminal o mais rápido possível.

Memória: Por mais 5000ed, você pode comprar memória adicional para seu terminal. Isto aumenta a capacidade de armazenamento para 20 UM, o dobro do espaço padrão.

Velocidade: Por um adicional de 2000ed você pode aumentar a velocidade de seu terminal em um nível, até um total máximo de 5. Isto pode ser seu salva-vidas, uma vez que a velocidade de seu terminal determina quem se move primeiro em um combate na Rede. E neste jogo, o último a mover-se, está morto.

Muros de Dados: Por um adicional de 1000ed, você pode aumentar em um o nível de proteção de seu Muro de Dados, até um total máximo de 10. Muros de Dados são importantes: eles são a "blindagem" de seu terminal, resistindo aos ataques de programas anti-sistema.

E ainda existem os **opcionais**...

Opcionais para os Terminais

Além dos modelos básicos, qualquer tipo de terminal pode ser melhorado com a adição de alguns opcionais:

Conjunto de 'Trodos: Eletrodos auto-adesivos que permitem que você navegue pela Rede sem conectores. Os eletrodos são mais lentos do que os conectores (-2 para seus REF quando estiver dentro da Rede), contudo, não têm Custo de Humanidade. Eles são comumente usados por Runners novatos e por "turistas" que visitam a Rede, fazendo travessuras.

Teclados: Um opcional que permite ao Netrunner controlar o terminal indiretamente. Eles são insuportavelmente lentos (-4 para os REF), porém, são imunes a qualquer ataque anti-pessoal, com exceção do *Incendiário*.

Monitores de Vídeo: São monitores de tela plana, de alta definição, que podem ser usados para mostrar o quê o Netrunner está vendo, para aqueles que estão fora da Rede.

Impressoras: Permitem que você imprima todas as imagens mostradas em seu terminal. Em sua maioria são impressoras laser, do tamanho de um livro grande, e usam papel comum.

Leitor/Gravador de Chips: Utiliza-se de chips de dados convencionais (10ed, cada) para armazenar programas, imagens e outras coisas úteis de seu terminal. Eles têm o tamanho de um maço de cigarros.

Caixas deVoz: São pequenas unidades de alto-falantes capazes de sintetizar sons de um terminal. O Netrunner pode usá-las para falar com pessoas que estão fora da Rede, enquanto ele estiver dentro dela. Do tamanho de um maço de cigarros.

Scanners: São placas de plástico planas com ROC (reconhecimento ótico de caracteres) e capacidade de armazenamento de imagens. Eles variam do tamanho de uma folha de papel até um metro de lado.

Opção	Preço
Conjunto de 'Trodos	10 ed
Teclado	100 ed
Monitor de Vídeo	1000 ed por m2
Impressora	300 ed
Leitor de Chips	100 ed
Chips extra	10 ed
Caixa de Voz	300 ed
Scanner	100-300 ed

Cyberpunk

FICHA DE CIBERTERMINAL

Modelo _____ **# de CPU**_____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] de Combate [ ] no Cibermembro
[ ] Padrão

Preço Total _____ **FORÇA MURO DE DADOS**_____

FORÇA PORTÃO DE ACESSO _____ **VELOCIDADE**_____

MEMÓRIA_____

OPCIONAIS

[ ] Trodos [ ] Teclado [ ] Monitor [ ] Impressora
[ ] Leitor de Chips [ ] Caixa de Voz [ ] Scanner [ ] Chips Extra

Seu ÍCONE_____

_____

PROGRAMAS

Tipo	UM	Força	Preço
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

Cyberpunk

FICHA DE CIBERTERMINAL

Modelo _____ # de CPU_____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] de Combate [ ] no Cibermembro
[ ] Padrão

Preço Total _____ FORÇA MURO DE DADOS_____

FORÇA PORTÃO DE ACESSO _____ VELOCIDADE_____

MEMÓRIA_____

OPCIONAIS

[ ] Trodos [ ] Teclado [ ] Monitor [ ] Impressora
[ ] Leitor de Chips [ ] Caixa de Voz [ ] Scanner [ ] Chips Extra

Seu ÍCONE_____

_____

PROGRAMAS

Tipo	UM	Força	Preço
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

Cyberpunk

FICHA DE CIBERTERMINAL

Modelo _____ **# de CPU** _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] de Combate [ ] no Cibermembro
[ ] Padrão

Preço Total _____ **FORÇA MURO DE DADOS** _____

FORÇA PORTÃO DE ACESSO _____ **VELOCIDADE** _____

MEMÓRIA _____

OPCIONAIS

[ ] Trodos [ ] Teclado [ ] Monitor [ ] Impressora
[ ] Leitor de Chips [ ] Caixa de Voz [ ] Scanner [ ] Chips Extra

Seu ÍCONE _____

_____

PROGRAMAS

Tipo	UM	Força	Preço
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

Cyberpunk

FICHA DE CIBERTERMINAL

Modelo _____ # de CPU _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] de Combate [ ] no Cibermembro
[ ] Padrão

Preço Total _____ FORÇA MURO DE DADOS _____

FORÇA PORTÃO DE ACESSO _____ VELOCIDADE _____

MEMÓRIA _____

OPCIONAIS

[ ] Trodos [ ] Teclado [ ] Monitor [ ] Impressora
[ ] Leitor de Chips [ ] Caixa de Voz [ ] Scanner [ ] Chips Extra

Seu ÍCONE _____

_____

PROGRAMAS

Tipo	UM	Força	Preço
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

Programas

São os burros de carga de um Netrunner; eles realizam o combate, protegem, decifram e se infiltram para o Runner. Se compararmos um Netrunner a um mago cibernético, então os programas são suas mágicas que saem das pontas de seus dedos imaginários.

Os programas são classificados segundo sua: **Força, Classe, Quantidade de Memória, Custo e Ícone.**

Força: Mede a potência do programa em relação a outro. Em combate, a Força de um programa, geralmente, é adicionada ao resultado da jogada de ataque do Netrunner (muito parecido com a Precisão de uma arma em uma situação de combate). Quanto maior a Força, maior será a chance do programa realizar seu trabalho.

Classe: É o tipo de programa; sua função. Os programas de Intrusão se "infiltram"; os de Detecção, detectam; os Anti-programas atacam outros programas e os Anti-pessoal atacam os Netrunners. E assim por diante.

Quantidade de Memória: Representa o tamanho do programa. Todos os programas são medidos em Unidades de Memória, ou UM. Cada memória de um sistema ou cyberterminal pode suportar 10 Unidades de Memórias. Isto significa que espaço é algo cobiçado pelos Netrunners; você só pode ter uma certa quantidade numa incursão.

Preço: É o custo do programa no mercado aberto ou negro. Nada no futuro é gratuito. Nem mesmo o ar, chombatta.

Ícone: É a aparência usualmente adquirida pelo programa na Rede. Porém não conte com isto; você pode alterar os ÍCONEs de seus programas para se tornarem mais apropriados a seu gosto e estilo. Ele só esta aí para demonstração, não confie em nada.

Chega de blá-blá-blá. Leia os programas e gaste seus eurodólares. Você tem uma viagem a fazer.

Lista de Programas

INTRUSÃO

Martelo **400ed**
Classe: Intrusão
Força: 4 **UM: 1**

O Martelo golpeiam os muros de proteção com um bombardeio de impulsos elétricos puros (use a fórmula de ataque contra muro de dados da pág. 152; diminuindo a força do muro de dados em 2D6 após cada ataque). É extremamente barulhento e alertará qualquer programa de defesa em um raio de 10 espaços.
ÍCONE: Um martelo vermelho brilhante.

Britadeira **360ed**
Classe: Intrusão
Força: 2 **UM: 2**

O Britadeira é uma versão mais silenciosa e mais fraca do Martelo (diminue a Força do Muro de Dados em 1D6 após o ataque). Utiliza pequenos pulsos de energia para corroer o muro de dados.
ÍCONE: Um objeto vermelho brilhante parecido com uma britadeira, que dispara uma corrente de raios energéticos brancos no Muro de Dados.

Minhoca
Classe: Intrusão **660ed**
Força: 2 **UM: 5**

O Minhoca é um programa muito sutil que emula parte da arquitetura do sistema invadido. Ele se infiltra entre os Muros de Código ou Dados e os abre do seu interior (2 turnos, sem dar o alarme).
ÍCONE: Uma minhoca robótica, de metal dourado, com olhos verdes de neon.

DECIFRADORES

Quebra-Códigos **380ed**
Classe: Decifrador
Força: 3 **UM: 2**

A série Quebra-Códigos desenvolvida pela Interfact Software em 2008, é um programa clássico de quebra de Portões de Acesso. A série desmembra o Portão de Acesso em seus programas básicos, ao invés de tentar decifrar sua senha.
ÍCONE: Um fino feixe de luz branca, que é disparado das mãos do Netrunner e atravessa o Portão de Acesso, fazendo com que este brilhe e se dissipe em névoa.

Grimório **400ed**
Classe: Decifrador (Fechaduras de Arquivos & Portões de Acesso).
Força: 4 **UM: 2**

O Grimório foi desenvolvido para realizar uma busca através dos bilhões de possíveis códigos e chaves de códigos em segundos, tentando cada uma por vez. Ele é, especialmente, efetivo (Força 6) contra Portões de Acesso.
ÍCONE: Uma corrente de brilhantes símbolos brancos, que fluem a uma extrema velocidade das mãos abertas do Netrunner.

Sorteio **560ed**
Classe: Decifrador (Fechaduras de Arquivos e Portões de Acesso).
Força: 5 **UM: 3**

Sorteio foi desenvolvido especialmente para lidar com Portões de Acesso complexos e Fechaduras de Arquivos que tenham uma palavra específica como senha. Ele faz ao Portão de Acesso uma série de perguntas inócuas e indutivas ("É maior do que um maço de cigarros?", "É frio ou quente'") desenvolvidas para revelar a natureza do Portão de Acesso e sua senha.

"Eu conheci alguns caçadores de bits que eram capazes de entrar num sistema EBM como se ele fosse um cofre vagabundo, e se mandarem antes mesmos que os Icemen pudessem olhar para eles. Claro, eles eram rápidos e espertos. Porém, em sua maioria, eles conheciam seus programas. Eles sabiam o quê levar e quando. Então eles nunca eram pegos de surpresa quando seu parquinho se transformava numa zona de combate."
— Edger

ÍCONE: Um jovem ativo, vestindo roupas de festa do início dos anos 90. Fala algumas palavras ao Portão e desaparece tão logo ele se abre.

DETECÇÃO/ALARME

Cão de Guarda **610ed**
Classe: Detecção/Alarme
Força: 4 **UM: 5**

O Cão de Guarda foi desenvolvido para alertar seus proprietários as entradas ilegais no sistema. Ele pode fazê-lo, enviando uma mensagem para uma Workstation (estação de trabalho) em atividade ou ativando um alarme externo. Os Netrunners podem usar o Cão de Guarda para patrulhar outras partes da Rede, como o sistema computadorizado de um rival, e então ordenar ao Cão que corra para seus cibermodems ou Workstations, caso a segurança falhe. Esta técnica permite que você guarde seus arquivos secretos no computador de outra pessoa.
ÍCONE: Um grande cachorro preto de metal. Ele tem olhos vermelhos brilhantes e uma coleira com cravos de metal em volta do pescoço.

Cão de Caça **700ed**
Classe: Detecção/Alarme
Força: 3 **UM: 5**

Como o Cão de Guarda, o Cão de Caça foi desenvolvido para detectar entradas ilegais no sistema. No entanto, ele também rastreia a entrada até sua fonte e alerta seu mestre sobre a localização do intruso. Da mesma forma que o Cão de Caça, ele pode ser comandado para vigiar outra parte da Rede e lhe mandar a informação em outra workstation ou modem.
ÍCONE: Um grande cão robô de coloração cinza-metálico. Ele tem olhos azuis brilhantes e utiliza uma coleira de neon azul.

Pit Bull **780ed**
Classe: Detecção/Alarme
Força: 2 **UM: 6**

O mais avançado da série "Cães de Guarda", o Pit Bull não apenas rastreia o intruso até sua fonte como também corta a linha após ter descoberto a localização. Ele continuará a cortar a linha, toda vez que o intruso tentar se logar naquele mesmo ponto de entrada, exigindo que este se mova até outra linha ou cibermodem. Como o Cão de Guarda, o Pit Bull pode ser ordenado para vigiar outra parte da Rede e enviar a informação para outra workstation ou modem.
ÍCONE: Um pequeno e robusto cão de aço. Ele tem olhos vermelhos brilhantes e usa uma coleira de neon vermelho.

"Te Vejo" **280ed**
Classe: Detecção/Alarme
Força: 3 **UM: 1**

"Te Vejo" foi desenvolvido para detectar ÍCONES invisíveis dentro da área de uma subgrade. Isto inclui programas, Netrunners escondidos e coisas ocultadas na realidade virtual pelo programa Invisibilidade.
ÍCONE: Uma tela prateada com um brilho difuso.

Virtude Oculta **280ed**
Classe: Detecção/Alarme
Força: 3 **UM: 1**

Virtude Oculta é um programa criado por Rache Bartmoss capaz de distinguir ÍCONES "reais" de outros objetos no espaço virtual. Por exemplo, o Virtude Oculta poderia dizer a diferença entre uma pessoa "real" e outra virtual, ou quê livro de uma biblioteca virtual é na realidade um arquivo de dados.
ÍCONE: Um anel verde brilhante, através do qual o Netrunner vê.

Radar **600ed**
Classe: Detecção/Alarme
Força: 4 **UM: 4**

O Radar é um antigo programa de alarme que detecta a presença de programas ofensivos num raio de 10 quadrados a partir da posição do Netrunner (dentro da mesma subgrade). Ele não pode lhe dizer onde o programa está, apenas que ele existe.
ÍCONE: Um disco plano de cristal, onde imagens aparecem. Se um programa ofensivo estiver presente, o disco mostra a imagem de um monstro robótico. Se não houver programas presentes ela permanece em branco.

ANTI-SISTEMA

Linha Reta **570ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 3 **UM: 2**

O "Linha Reta" foi desenvolvido para rastrear e destruir a interface que está rodando em seu cibermodem — um zap e seu terminal precisará ter seu chip de interface substituído. Um Linha Reta pode ser carregado por um Netrunner intruso e ser usado para atacar os terminais de outros Runners encontrados na Rede.
ÍCONE: Um feixe de neon amarelo que é disparado das pontas dos dedos do Netrunner.

Linha Reta Venenoso **540ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 2 **UM: 2**

O Linha Reta Venenoso foi desenvolvido não apenas para destruir o software de interface, como também a memória do terminal. Isto acaba com o cibermodem, exigindo que ele seja substituído por completo. Como no Linha Reta, o Linha Reta Venenoso pode ser carregado por um Netrunner intruso para atacar a outros Netrunners encontrados na Rede.
ÍCONE: Um feixe de neon verde disparado das pontas dos dedos do Netrunner.

Krash **570ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 3 **UM: 2**

O Krash faz com que a CPU do terminal ou do sistema atacado (a CPU mais próxima em um sistema multiprocessador) se torne inativa por 1D6+1 turnos. Um terminal atacado desta maneira irá "despejar" seu Netrunner para fora da Rede automaticamente, e o sistema não poderá operar até que passe o período de tempo especificado e ele tenha se reiniciado.
ÍCONE: Uma enorme bomba de desenho-animado com o pavio aceso.

TermiKRASH **600ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 4 **UM: 2**

Uma versão modificada do Krash, que opera somente em ciberterminais e faz com que o Netrunner saia da Rede por 1D6 turnos.
ÍCONE: Uma banana de dinamite de desenho animado com um pavio.

Murphy **600ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 3 **UM: 2**

O Murphy faz com que o terminal ou o sistema afetado, inicie aleatoriamente todos os seus programas aplicativos, utilizando-se de todas as opções que disponha.
ÍCONE: Você nunca sabe...

Virizz **600ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 4 **UM: 2**

O ataque deste vírus automaticamente bloqueia uma ação do sistema ou terminal atacado, até que ele seja desligado.
ÍCONE: Uma cadeia de DNA cintilante, feita de luzes e neon.

Viral 15 **590ed**
Classe: Anti-sistema
Força: 4 **UM: 2**

Este vírus faz com que o terminal ou o sistema afetado apague um arquivo ou programa escolhido aleatoriamente em cada turno, até que o terminal seja desligado.
ÍCONE: Uma névoa azul metálica rodopiante, com uma hélice de DNA de neon branco em seu centro.

EVASÃO/FURTIVIDADE

Invisibilidade **300ed**
Classe: Evasão/Furtividade
Força: 3 **UM: 1**

O Invisibilidade sobrepõe um sinal falso sobre o rastro de seu cibermodem, fazendo com que ele pareça ser uma inofensiva interferência estática. Quando ativado, o Invisibilidade permite que o Netrunner circule despercebidamente pela Rede.
ÍCONE: Uma camada tremeluzente e iridescente que envolve o Netrunner.

Furtividade **480ed**
Classe: Evasão/Furtividade
Força: 4 **UM: 3**

Furtividade transforma o cibersinal do Netrunner, tornando-o muito mais difícil de ser detectado. Ele ainda é visível, porém os programas ofensivos não reagirão diante da sua presença. Apesar disto, outros Netrunners podem vê-lo.
ÍCONE: Uma camada de energia negra envolvendo o Ícone do Netrunner.

Replicador **320ed**
Classe: Evasão/Furtividade
Força: 3 para a maioria dos programas, 4 contra Pit Bulls, Cães de Caça e Cães Infernais.
UM: 2

O Replicador cria milhões de cópias do sinal de seu cibermodem, enviando-as em todas as direções para confundir um programa que o esteja perseguindo. Caso seja bem sucedido, o perseguidor irá atrás do sinal errado até um beco sem saída. O Replicador é especialmente funcional contra a série de programa "Cães", uma vez que ele sobrecarrega sua limitada estrutura de inteligência artificial com muitas decisões.
ÍCONE: Uma esfera cromada que cria milhares de imagens holográficas do Netrunner, tremeluzindo em todas as direções.

PROTEÇÃO

Escudo **150ed**
Classe: Proteção
Força: 3 **UM: 1**

O Escudo detém ataques diretos contra o Netrunner. Caso seu uso for bem sucedido, o ataque é detido e nenhum dano é recebido.
ÍCONE: Um campo circular de energia mutante que aparece em frente ao Netrunner.

Escudo de Força **160ed**
Classe: Proteção
Força: 4 **UM: 2**

Uma versão mais poderosa do Escudo.
ÍCONE: Uma barreira de energia prateada e bruxuleante.

Refletor **160 ed.**
Classe: Proteção
Força: 5 **UM: 2**

O Refletor foi desenvolvido para repelir todos os ataques do Atordoador, Raio Infernal e Nocaute. Ele é incapaz de deter qualquer outro tipo de ataque Anti-pessoal.
ÍCONE: Uma chama luminosa verde azulada, refletindo em um globo espelhado.

Armadura **170ed**
Classe: Proteção
Força: 4 **UM: 2**

Este programa retarda e entorpece todos os ataques Anti- pessoais. Caso seu uso for bem sucedido, o ataque é detido. Caso contrário, ele reduzirá em 3 pontos o dano causado pelos programas: Atordoador, Raio Infernal, Lavagem Cerebral, Zumbi e Cão Infernal.
ÍCONE: Uma dourada e brilhante armadura em estilo "hi tech".

Antiaéreo **180 ed**
Classe: Proteção **UM: 2**
Força: 4 contra a maioria dos programas, 2 contra Pit Bulls, Cães de Caça e Cães Infernais.

O Antiaéreo cria uma enorme barreira de estática que cega o programa ofensivo e permite ao Netrunner escapar com facilidade. O Antiaéreo é muito efetivo contra a maioria dos programas, salvo a série "Cães".
ÍCONE: Uma nuvem de luzes multicoloridas, com um brilho cegante, girando em todas as direções.

ANTI-PROGRAMA

Killer II, IV & VI **1320ed, 1400ed, 1480ed**
Classe: Anti-programa **UM: 5**
Força: 1 para cada nível do programa

O Killer é um vírus multifuncional desenvolvido para destruir outros programas. Ele se infiltra na estrutura lógica da "vítima" e insere erros com uma velocidade incrível, fazendo com que o alvo entre em crash (1D6 de Força). O Killer é um programa muito simples, funcional, elegante e robusto. Existem muitas versões do Killer.
ÍCONE: Um grande robô com forma humana, vestido como um samurai metálico. Por trás de sua máscara, brilham seus olhos vermelhos e ele carrega uma Katana brilhante.

Manticora **880ed**
Classe: Anti-programa
Força: 2 **UM: 3**

O Manticora é o mais simples de uma série de programas assassinos; uma espécie de Killer criado para localizar e destruir programas Demônio. Se, nenhum Demônio estiver presente em seu cyberterminal, Manticora irá ignorá-lo.
ÍCONE: Uma imensa silhueta parecida com um leão, formada por linhas vermelhas de neon. Uma imensa cauda de escorpião pende sobre um de seus ombros.

Hidra **920ed**
Classe: Anti-programa
Força: 3 **UM: 3**

Uma variante mais poderosa do Manticora.
ÍCONE: Uma névoa azul brilhante que envolve o seu alvo e o desmaterializa.

Dragão **960ed**
Classe: Anti-programa
Força: 4 **UM: 3**

A versão mais poderosa do Manticora.
ÍCONE: Um enorme robô em forma de dragão com escamas douradas. De seus olhos, saem feixes laser de várias cores e ele está envolto em descargas elétricas.

Aardvark **1000ed**
Classe: Anti-programa **UM: 3**
Força: 4 contra Minhoca, sem efeito contra outros programas.

O Aardvark foi desenvolvido para localizar e destruir programas intrusos do tipo Minhoca. Ele irá procurar e destruir qualquer programa Minhoca que tenha sido carregado, mesmo que este esteja disfarçado como uma subrotina de um programa Demônio (pág. 141).
ÍCONE: Uma matriz de finas linhas de neon amarelas, que cerca o programa Minhoca e se fecha sobre este, como uma rede. A matriz então se desmaterializa com o Minhoca preso.

ANTI-PESSOAL

Atordoador **6000ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 3 **UM: 3**

O Atordador envia um raio de energia esmagador contra seu alvo, paralizando-o por 1D6 turnos. Este é um programa ofensivo, muito utilizado particularmente pelos Policiais da Rede.
ÍCONE: Um raio de energia azul saindo da palma da mão do Netrunner.

Raio Infernal **6750ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 4 **UM: 4**

Uma versão mais poderosa do Atordoador, o Raio Infernal causa dano físico (1D10 por ataque) ao Netrunner. O dano é subtraído dos pontos de vida do Netrunner como se fosse um ferimento comum, até que ele esteja morto. Testes de Vitalidade contra Morte e Atordoamento também devem ser feitos.
ÍCONE: Um raio de fogo escarlate, lançado da mão erguida do Netrunner.

Espada **6250ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 3 **UM: 4**

Uma variante do Raio Infernal. O Espada causa 1D6 de dano físico para cada ataque bem sucedido.
ÍCONE: Uma Katana de energia brilhante.

Lavagem Cerebral **6500ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 3 **UM: 4**

O Lavagem Cerebral é o mais simples de uma série de programas do mercado negro, desenvolvidos para atacar o Netrunner ao invés de seus programas. Todos os programas do mercado negro podem ser transportados por um Runner e serem usados contra outros Netrunners encontrados na Rede. O Lavagem Cerebral rastreia a vítima, frita o lóbulo frontal do seu cérebro com uma descarga elétrica, transformando-o num vegetal babão (1D6 de dano a cada turno para sua INT). Entre gritos agonizantes, o Netrunner sente sua mente derreter, até que sua INT seja reduzida a 0 e ele morre. A INT perdida não pode ser recuperada.
ÍCONE: Um arco elétrico verde, que sai do chão envolvendo e matando o Netrunner.

Zumbi **7500ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 5 **UM: 4**

Uma versão mais avançada e poderosa do Lavagem Cerebral, o Zumbi destroça o lóbulo frontal da vítima, transformando-a num vegetal babão (1D6 de dano, a cada turno, à INT).
ÍCONE: Uma forma esquelética amortalhada envolta em uma névoa fétida acinzentada. Seus olhos são fundos e sua carne apodrecida, cheia de vermes. Ele agarra e arranca a cabeça do Netrunner.

Lichi **7250ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 4 **UM: 4**

Uma versão mais avançada do Zumbi, o Lichi também arranca o lóbulo frontal (1D6 à INT), porém, ele o faz seletivamente. A maioria da memória é erradicada, deixando o mínimo suficiente para se implantar uma pseudo personalidade no cérebro vazio, que é facilmente controlável (pelo mestre).
ÍCONE: Um esqueleto metálico vestindo robes negros e usando uma coroa negra. Ele agarra o Netrunner com seu abraço congelante e o arrasta para debaixo do solo.

Incendiário **6250ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 4 **UM: 4**

O Incendiário tem uma natureza Anti-pessoal indireta. Utilizando-se de suas subrotinas de Cão de Caça, ele rastreia o intruso até sua fonte. Entra silenciosamente no sistema elétrico, e destrói a fiação com um surto brutal, incendiando os fios, causando explosões e fritando o Netrunner como se ele estivesse numa cadeira elétrica. Os Incendiários são ótimos assassinos de contrato, uma vez que, deixam como pistas, restos carbonizados.
ÍCONE: Uma flamejante coluna de fogo, que pronuncia o nome do Netrunner, com uma voz sussurrante e assustadora e então o envolve.

NETRUNNER

Cão Infernal **10000ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 6 **UM: 6**

O Cão Infernal combina os piores aspectos do Pit Bull com o Linha Reta. Ele localiza o intruso e envia um impulso modulado, produzindo um ataque cardíaco na vítima (2D10 de dano). Se o Netrunner conseguir escapar a tempo, este programa permanece ativo na Rede, escondendo-se silenciosamente nos Terminais de Longa Distância, esperando que o padrão de ondas cerebrais do intruso apareça. Ele então, o rastreia novamente e o mata. Paciente e impiedoso, o Cão Infernal pode aguardar durante anos, até que a vítima resolva se logar novamente. Sua escassez e alto custo, tornam proibitiva a sua utilização a qualquer um, a não ser aos Netrunners de altíssimo nível.

ÍCONE: Um imenso lobo negro de metal. Seus olhos têm um brilho branco, com ondas de fogo, que corre em tiras por todo o corpo. Ele fala com uma voz metálica e áspera, repetindo o nome do Netrunner.

Espasmo **6250ed**
Classe: Anti-Pessoal
Força: 4 **UM: 3**

O Espasmo causa ataques epilépticos no sistema nervoso do Netrunner. Os REF são automaticamente reduzidos à metade durante 1D6 turnos, diminuindo drasticamente as jogadas de iniciativa do Netrunner.

ÍCONE: Uma nuvem de energia elétrica que rodeia o alvo.

Cola **6500ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 5 **UM: 4**

Utilizado pelos "Icemen" dos Observadores da Rede como programa de detenção; o Cola congela o Netrunner em um local durante 1D10 turnos (4 turnos é mais do que suficiente para rastrear sua localização no espaço real). Os Policiais da Rede podem então, enviar um esquadrão para prendê-lo.

ÍCONE: Uma seqüência mutante de formas vermelhas piscando, que saem do solo para enredar o Netrunner.

Nocaute **6250ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 4 **UM: 3**

O Nocaute desfere um poderoso choque modulado que nocauteia o Netrunner durante 1D6 horas. Ele é automaticamente expulso da Rede, e permanece em coma no Espaço Real por este período de tempo. O Nocaute é um programa de defesa muito comum contra intrusões de baixo nível (como entrar na companhia telefônica, ou em computadores de escritórios).

ÍCONE: Um boxeador esquemático de neon amarelo que aparece e golpeia o Ícone do Netrunner.

Ataque Rápido **6000ed**
Classe: Anti-pessoal
Força: 3 **UM: 3**

O Ataque Rápido é usado freqüentemente como programa de detenção. Ele impede que o Netrunner se desconecte da Rede por 1D6 turnos, caso seja executado com sucesso.

ÍCONE: Um par de algemas brilhantes que envolvem os pulsos do Netrunner.

CONTROLADORES

Nota: Os Controladores são executados usando-se a função CONTROLE REMOTO do menu, e não têm ÍCONES.

Vídeo Master **140ed**
Classe: Controlador
Força: 4 **UM: 1**

Permite que você controle monitores de vídeo.

Máquina de Som **140ed**
Classe: Controlador
Força: 4 **UM: 1**

Permite que você controle microfones, auto-falantes e codificadores de voz (caixas de voz computadorizada).

Abre-te Sésamo **130ed**
Classe: Controlador
Força: 3 **UM: 1**

Um programa de baixo nível para abertura de portas, elevadores, etc.

Gênio **150ed**
Classe: Controlador
Força: 5 **UM: 1**

Um programa de alto nível para abertura de portas, elevadores etc.

Hotwire™ **130ed**
Classe: Controlador
Força: 3 **UM: 1**

Permite o controle remoto de carros robotizados e outros veículos.

Dee-2® **130ed**
Classe: Controlador
Força: 3 **UM: 1**

Permite o controle de robôs, mecanismos de limpeza, fábricas automatizadas, etc.

Bola de Cristal **140ed**
Classe: Controlador
Força: 4 **UM: 1**

Permite que você controle câmeras de vídeo, sensores remotos, etc.

Noticiário das 8™ **140ed**
Classe: Controlador
Força: 4 **UM: 1**

Permite acesso, através da Rede, aos Dataterm e Screamsheets para obter informações.

Ligar p'ra Casa **150ed**
Classe: Controlador
força: 5 **UM: 1**

Permite que o Netrunner faça ou receba ligações através da Rede. Inclusive, o Ligar p'ra Casa tem Força 2 para interceptar e ouvir as chamadas alheias.

UTILITÁRIOS

Base de Dados **180ed**
Classe: Utilitário
Força: 8 **UM: 2**

Cria arquivos públicos para armazenamento de informação.

Alias **160ed**
Classe: Utilitário
Força: 6 **UM: 2**

Muda o nome dos arquivos, colocando-lhes um nome inofensivo que esconde sua verdadeira natureza.

Re-Rezz **130ed**
Classe: Utilitário
Força: 3 **UM: 1**

Recompila e recupera arquivos ou programas danificados. Se o programa for desrezzado esta é a melhor maneira de recuperá-lo, salvo fazer uma cópia.

Replay Instantâneo **180ed**
Classe: Utilitário
Força: 8 **UM: 2**

Faz uma cópia da viagem do Netrunner, de modo que ele possa rastrear seus passos pela Rede.

Mestre dos Portões **150ed**
Classe: Utilitário
Força: 5 **UM: 1**

Apaga e destrói os programas Virizz e Viral 15 sem ter que derrubar o sistema ou o terminal.

Cadeado **160ed**
Classe: Utilitário
Força: 4 **UM: 2**

Impede que qualquer pessoa, com exceção do Netrunner, se logue no terminal, a não ser que a chave de código apropriada seja usada.

Cadeado Eletrônico **170ed**
Classe: Utilitário
Força: 7 **UM: 2**

Transforma um arquivo público num arquivo privado, equivalente a um Portão de Acesso de Força 3

Filelocke™ **140ed**
Classe: Utilitário
Força: 4 **UM: 1**

Transforma um arquivo público num arquivo privado equivalente a um Portão de Acesso de Força 5.

Mapeador da Rede **150ed**
Classe: Utilitário
Força: 4 **UM: 1**

Fornece um mapa da maioria das regiões importantes da Rede, adicionando +2 a qualquer teste de Conhecimento de Sistema para encontrar um lugar na Rede.

Compactador de Arquivos **140ed**
Classe: Utilitário
Força: 4 **UM: 1**

Compacta os arquivos à metade de seu tamanho normal em UMs. Demora 2 turnos para descompactar uma arquivo para seu tamanho normal.

Backup™ **140ed**
Classe: Utilitário
Força: 4 **UM: 1**

O Backup permite que você faça uma cópia de qualquer programa (com exceção de programas dos tipos Anti-programa e Anti-pessoal). Você precisará de chips de dado extras e um ciberterminal com leitura de chips para isso.

PROGRAMAS DA SÉRIE "DEMÔNIO"

Existem quatro níveis de programas criados pelo legendário Rache Bartmoss da CCI Desenvolvimento, em 2004. O Programa Demônio é um programa genérico com a habilidade de incorporar vários outros programas como subrotinas — resumindo, dois, três, quatro ou até mesmo cinco programas em um só. Para usar o programa você deve primeiro ativar o Demônio, e então especificar a subrotina que ele deve carregar. **Os programas de subrotinas se parecem e funcionam da mesma forma que seus originais mas geralmente são menos potentes, uma vez que devem usar em combate a Força do programa Demônio, ao invés da sua.**

Imp **1000ed**
Classe: Demônio (transporta 2 programas)
Força: 3 **UM: 3**
ÍCONE: Uma pequena esfera de luz laranja, com dois divertidos olhos vermelhos. Emite continuamente uma série de bips, assobios e barulhos metálicos.

Afreet **1160ed**
Classe: Demônio (transporta 3 programas)
Força: 3 **UM: 4**
ÍCONE: Um homem negro, alto e de corpo musculoso, vestido com roupas elegantes, usando um turbante. Ele carrega uma adaga em seu paletó, e fala com uma voz grossa em tom formal.

Succubus **1200ed**
Classe: Demônio (transporta 4 programas).
Força: 4 **UM: 4**
ÍCONE: Uma forma feminina nua e voluptuosa, sem cabelo e feita de um metal cromado brilhante. Ela tem largas asas, semelhantes a dos morcegos, e olhos azuis sem pupilas.

Balron **1240ed**
Classe: Demônio (transporta 4 programas)
Força: 5 **UM: 5**
ÍCONE: Uma imensa e musculosa figura masculina. Vestido com uma armadura negra de estilo futurista, que cintila com o reflexo das luzes. Em uma das mãos, carrega uma lâmina de energia de brilho avermelhado; seu outro braço termina numa série de tentáculos verdes incandescentes. Seus olhos emitem um brilho avermelhado por detrás de seu visor, e sua voz é um sussurro sibilante.

Copiando Seus Programas

Uma boa idéia. Você pode copiar quase todos os programas de seu arsenal. Tudo o que você necessita é o Utilitário *Backup*, um chip de dados e um leitor de chips. Um único chip armazena 1 UM, porém o *Backup* foi desenvolvido para dividir um arquivo maior em dois ou mais chips.

Os chips custam 10ed. Para copiar o conteúdo de um terminal médio você terá de desembolsar de 100 a 300ed. Seria barato mesmo que custasse o dobro.

Nota: Programas Anti-programa e Anti-pessoal não podem ser *Backupeados;* eles têm rotinas especiais contra cópias, que apagam o chip durante o processo. Isto garante que você voltará a visitar seu Atravessador local, para uma nova cópia do *Cão Infernal* quando a sua for destruída. Você pode fazer uma cópia usando sua perícia Programação contra uma dificuldade de 28. Porém, pense no que pode acontecer se você fizer besteira...

Trocando Programas

Os chips são conetados no seu terminal antes que você entre na Rede. Uma vez dentro, não há volta. Contudo, se você deseja sair da Rede e abortar a operação que está sendo executada, você poderá trocar os chips (1 turno). Você terá de se conectar novamente e rastrear seus passos, mas desta vez, quando encontrar um programa *Lavagem Cerebral*, você estará *preparado*.

A Criação de novos Programas.

Dê uma olhada na seção Criando Seus Próprios Programas na página 167, para mais detalhes.

Conexão Direta

Certo, você tem o terminal e alguns programas. O que mais você precisa?

A última coisa que você precisa é um local para se conectar. Isto significa um **número de telefone**.

Se você estiver utilizando um ciberterminal estacionário, você simplesmente precisa contatar o escritório local da **Internet Phone Corporation**, e solicitar uma linha telefônica. O escritório verificará seu histórico e o seu registro de crédito e então, lhe enviará um código de acesso à Rede (equivalente ao número telefônico do século XX).

Se você tem um telefone ou um cibermodem celular, o processo é igualmente simples; ligue para a Internet, dê-lhes o número de série de seu terminal, comprove seu crédito e seu código de acesso à Rede estará disponível no mesmo instante.

O código de acesso à Rede é cobrado em uma taxa fixa (30ed por mês), mais um custo adicional por "viagens" ou ligações de longa distância. A fatura é enviada à sua casa no dia 1° de cada mês. Se você não tem uma residência permanente, a Internet descontará a fatura de sua conta de crédito automaticamente, mandando uma notificação para onde quer que você receba sua correspondência.

"Hmmm"... Você pensou.

A esta altura, alguns dos mais criativos entre vocês estão pensando: "Hei, porque não invadir logo o mainframe da Internet e deletar minha conta todo o mês?" E nós estaríamos desapontados se você não tivesse pensado nisto — pois isto significa que você está pensando como um verdadeiro Cyberpunk, o que nos dá muito orgulho.

Porém vamos colocar deste modo. Você sabe o como o mainframe da Arasaka em Tóquio é poderoso? Bem, a Arasaka ainda paga suas contas com a Internet mensalmente.

Estes caras não usam a Rede. Eles são donos dela. Você realmente não quer saber o que a Internet pode jogar contra você. Pois isto assusta até mesmo Saburo Arasaka.

Nota: Nós não estamos dizendo que você não pode mexer com sua conta de telefone (afinal, esta é uma perícia tradicional da Loyal Order of Blue Boxers & Phone Phreeks*). Porém, mestres com problemas consistentes de penetração telefônica deveriam se sentir a vontade para liberar os Cães Infernais em pessoas que cometam este crime com freqüência. Fugir da maior corporação do mundo dá uma tremenda aventura.

* Phreek significa imitar o tom gerado pelos teclados do telefone, para se conseguir uma ligação grátis.

NETRUNNER

Nome	Classe	Função	Força	UM	Preço
INTRUSÃO					
Martelo	Intrusão	Destrói Muros de Dados (2D6 por ataque à Força do Muro de Dados)	4	1	400
Britadeira	Intrusão	Destrói Muros de Dados (1D6 por ataque à Força do Muro de Dados)	2	2	360
Minhoca	Intrusão	Infiltra-se e destrói Muros de Dados silenciosamente em 2 turnos	2	5	660
DECIFRADORES					
Quebra-Códigos	Decifrador	Destrói Portões de Acesso e a proteção dos arquivos	3	2	380
Grimório	Decifrador	Encontra a senha dos Portões de Acesso (Força 6) e arquivos bloqueados.	4/6	2	400
Sorteio	Decifrador	Encontra a senha dos Portões de Acesso e arquivos bloqueados	5	3	560
DETECÇÃO/ALARME					
Cão de Guarda	Detec/Alarm	Detecta intrusos e alerta o dono	4	5	610
Cão de Caça	Detec/Alarm	Detecta intrusos, rastreia seu sinal e alerta o dono	3	5	700
Pit Bull	Detec/Alarm	Detecta intrusos, rastreia seu sinal e corta sua linha	2	6	780
Te Vejo	Detec/Alarm	Detecta ÍCONES "invisíveis"	3	1	280
Virtude Oculta	Detec/Alarm	Detecta coisas "reais" em realidades virtuais	3	1	280
Radar	Detec/Alarm	Detecta programas ocultos num raio de 10 espaços.	4	4	600
ANTI - SISTEMA					
Linha Reta	Anti- Sistema	Destrói a CPU operante	3	2	570
Linha Reta Venenosa	Anti- Sistema	Destrói toda a memória de um sistema	2	2	540
Krash	Anti- Sistema	Deixa inoperante a CPU de um sistema por 1D6+1 turnos	3	2	570
TermiKRASH	Anti- Sistema	Anula a CPU do terminal por 1D6 turnos. Lança o Netrunner para fora da Rede.	4	2	600
Virizz	Anti- Sistema	Bloqueia uma ação do sistema até que o ciberterminal seja desligado	4	2	600
VIRAL 15	Anti- Sistema	Apaga aleatoriamente um arquivo por turno	4	2	590
Murphy	Anti- Sistema	Faz com que o sistema execute programas aleatoriamente.	3	2	600
EVASÃO/FURTIVIDADE					
Invisibilidade	Evasão	Oculta o cibersinal, tornando você "invisível"	3	1	300
Furtividade	Evasão	Muda o cibersinal, tornando-o mais difícil de ser detectado.	4	3	480
Replicador	Evasão	Confunde o programa atacante criando milhões dos sinais do terminal	3/4	2	320
PROTEÇÃO					
Escudo	Proteção	Detém ataques ao Netrunner	3	1	150
Escudo de Força	Proteção	Detém ataques mais poderosos	4	2	160
Refletor	Proteção	Reflete e detém ataques com Atordoador, Raio Infernal, Nocaute	5	2	160
Armadura	Proteção	Reduz a -3 ataques de Atordoador, Raio Infernal, Lavagem Cerebral, Zumbi e Cão Infernal	4	2	170
Antiaéreo	Proteção	Cria uma barreira estática que cega o oponente. Força 2 contra "Cães"	4/2	2	180
ANTI-PROGRAMA					
Killer II	Anti-programa	Ataca qualquer programa, causa 1D6 de dano à Força do alvo. Móvel.	2	5	1320
Killer IV	Anti-programa	Ataca qualquer programa, causa 1D6 de dano à Força do alvo. Móvel.	4	5	1400
KillerVI	Anti-programa	Ataca qualquer programa, causa 1D6 de dano à força do alvo. Móvel	6	5	1480
Manticora	Anti-programa	Ataca "Demônios", desrezzando-os instantaneamente.	2	3	880
Hidra	Anti-programa	Ataca "Demônios" desrezzando-os instantaneamente.	3	3	920
Dragão	Anti-programa	Ataca "Demônios" desrezzando-os instantaneamente.	4	3	960
Aardvark	Anti-programa	Detecta e ataca Minhocas, desrezzando-os instantaneamente.	4	3	1000
ANTI-PESSOAL					
Atordoador	Anti- Pessoal	Congela o Netrunner por 1D6 turnos	3	3	6000
Raio Infernal	Anti- Pessoal	Causa 1D10 de dano físico ao Netrunner	4	4	6750
Espada	Anti- Pessoal	Variante do Raio Infernal, causa 1D6 de dano físico ao Netrunner	3	4	6250
Lavagem Cerebral	Anti- Pessoal	Reduz a INT em 1D6 a cada turno, matando o Netrunner	3	4	6500
Zumbi	Anti- Pessoal	Reduz INT em 1D6 a cada turno, deixando o Netrunner completamente estúpido.	5	4	7500
Lichi	Anti- Pessoal	Apaga a memória, substituindo-a por uma pseudo- personalidade.	4	4	7250
Incendiário	Anti- Pessoal	Causa uma sobretensão e incendeia o terminal do Netrunner.	4	4	6250
Cão Infernal	Anti- Pessoal	Rastreia o Netrunner, aguarda e então causa 2D10 de dano por turno.	6	6	10 000
Espasmo	Anti- Pessoal	Reduz os REF do Netrunner por 1D6 turnos.	4	3	6250
Cola	Anti- Pessoal	Detém a um Netrunner durante 1D10 turnos.	5	4	6500
Nocaute	Anti- Pessoal	Causa coma durante 1D6 horas.	4	3	6250
Ataque Rápido	Anti- Pessoal	Impede que o Netrunner se desconecte.	3	3	6000
CONTROLADORES					
Vídeo Master	Controlador	Controlador de Monitor de Vídeo	4	1	140
Máquina de Som	Controlador	Controlador Microfone/Caixa de voz	4	1	140

Abre-te Sésamo	Controlador	Controlador de portas eletrônicas	3	1	130
Gênio	Controlador	Controlador mais poderoso de portas e elevadores	5	1	150
Hotwire™	Controlador	Controlador de veículos	3	1	130
Dee-2®	Controlador	Controlador de robô	3	1	130
Bola de Cristal	Controlador	Controlador de Vídeo/Câmera	4	1	140
Noticiário das 8™	Controlador	Controlador de Screamsheets	4	1	140
Ligar p'ra Casa	Controlador	Envia e recebe chamadas celulares, intercepta chamadas com Força 2	5	1	150
UTILITÁRIOS					
Base de Dados	Utilitários	Armazena até 10.000 páginas de informação/texto por arquivo	8	2	180
Alias	Utilitários	Substitui nome do arquivo por um falso.	6	2	160
Re-Rezz	Utilitários	Recompila e recupera programas destruídos	3	1	130
Replay Instantâneo	Utilitários	Grava os movimentos do Netrunner para replay posterior	8	2	180
Mestre dos Portões	Utilitários	Detecta e destrói os programas Virizz e VIRAL 15	5	1	150
Cadeado	Utilitários	Não permite que o operador se logue através do terminal sem um código.	4	2	160
Cadeado Eletrônico	Utilitários	Protege arquivos, como um Portão de Acesso de Força 3.	7	2	170
File Locker™	Utilitários	Protege arquivos, exigindo uma chave de código (à escolha do runner) para abri-los.	4	1	140
Mapeador da Rede	Utilitários	Oferece mapas precisos das localizações mais conhecidas da Rede.	4	1	150
Compactador de Arquivos	Utilitários	Reduz programas a ½ do tamanho. Demora 2 turnos descompactando.	4	1	140
Backup	Utilitários	Cria cópias da maioria dos programas em chips.	4	1	140
SÉRIE DEMÔNIO					
Imp	Demônio	Transporta 2 programas	3	3	1000
Afreet	Demônio	Transporta 3 programas	3	4	1160
Succubus	Demônio	Transporta 4 programas	4	4	1200
Balron	Demônio	Transporta 4 programas	5	5	1240

Você não pagou suas contas este mês? A Internet lhe dá trinta dias para pagar, com lembretes polidos no fim dos trinta dias. Passados sessenta dias, ela irá automaticamente deletar seu código de acesso à Rede. Daí em diante, o código será inválido e você simplesmente não pode fazer chamadas. Com um depósito de 1000ed, você pode conseguir um novo código de acesso.

Bem, talvez.

Passados 120 dias, a Internet contrata uma equipe de Solos e começa a procurá-lo. O campo de cobranças está se expandindo rapidamente no século XXI, com novos desenvolvimentos de armas portáteis, lavagem cerebral e reajustes de conduta, mediante seletivas terapias de dores adversas.

Agora você sabe.

Você não precisa necessariamente ter um código de acesso à Rede. Você pode conectar seu terminal à linha de outra pessoa (fazendo com que você seja uma pessoa realmente popular com seu companheiro de quarto), ou mesmo conectar-se num Data-Term da rua ao custo de 1ed por minuto, mais taxas por chamadas interurbanas, o que pode ser uma opção bem cara. Você também tem de pagar os euros no momento em que se loga.

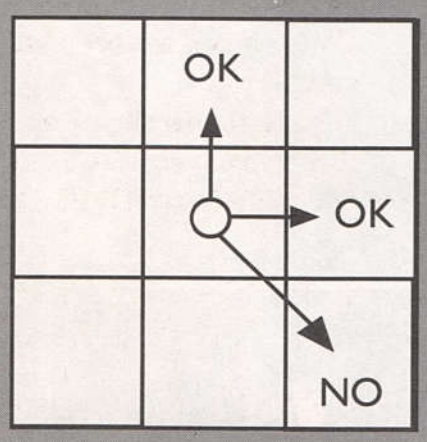
Pode ser devido a isto, que uma das táticas favoritas dos Netrunners é se infiltrar em um edifício de uma grande corporação onde possam se logar usando os telefones da Corporação. Isto é ilegal e perigoso (os guardas das corporações não são conhecidos pelo seu senso de humor), contudo, é grátis. E este, realmente é um incentivo poderoso para algumas pessoas.

Você tem um Código de Acesso? Então vamos ao trabalho.

Custos de Chamadas de Longas Distâncias

Conte o número de espaços entre o seu ponto de partida e seu ponto de chegada. Multiplique isto por 0,20ed por turno gasto na Rede para determinar em quanto você vai ser cobrado.

Exemplo: Sua viagem de Night City a Londres cobre oito espaços e demora dois turnos. O custo será desta chamada será de 3,20 ed.



MOVIMENTAÇÃO NA REDE.

Circulando Pela Rede

Certo, vamos começar com o básico.

Primeiro você tem de aprender como se movimentar por aí. O que é muito fácil. A cada turno dentro da Rede, você pode se mover cinco espaços; não importando o quão grandes estes espaços sejam. No **Mapa Mundial da Rede** (pág. 146), um único espaço tem 2500 quilometros quadrados. Num **Mapa de Grade de uma Cidade**, um único espaço tem cerca de doze quadras. Num **Mapa de uma Subgrade** (um quadrado do Mapa de Grade da Cidade) um único espaço tem aproximadamente alguns metros. Não importa onde você esteja, você se move cinco espaços por turno.

Como isto é possível? Veja, chombatta, na realidade você não está nem se movendo — é apenas o seu ponto de vista que está se movendo. Pense nele com se estivesse enviando um olho em um cabo muito comprido. O olho viaja, você não.

Na Rede, as coisas se movem rapidamente. As velocidades são medidas em nanosegundos, nem sequer em segudos. Nós, cérebros de minhoca, somos tartarugas se comparados aos grandes sistemas e às Inteligências Artificiais. Para fazer com que as cópias fiquem numa escala que nós humanos possamos compreender, o programa de interface de seu terminal reduz a escala temporal de forma que se iguale ao seu nível perceptivo. Em tempo real, você está se movimentando a uma velocidade de 3.000 km por segundo. Porém, você só consegue perceber isto como uma "teleportação". Zap... já está lá. Quando as distâncias são menores, o programa de interface diminuiu a velocidade para que você não acabe se chocando com uma Fortaleza de Dados de algum idiota.

Cinco espaços por turno de um segundo. Esta é a Lei.

Segunda regra. Todos os movimentos na Rede são feitos em linhas retas. Isto significa que você se desloca através dos lados de um espaço, não pelos cantos (veja a ilustração). Claro, pessoas reais cruzam as esquinas a todo o tempo. Porém, lembre-se que na verdade, você não está nem se movendo. O espaço pelo qual você não pode se movimentar não "existe" na realidade, e mesmo se existisse, a percepção de volume é uma criação das velhas Transformações de Ihara-Grubb. É por isso que você tem de jogar na Rede pelas regras da interface. Sacou?

Certo, agora nós estamos chegando a algum lugar.

No Mapa Mundial da Rede (pág. 146) nós nos movemos indo de uma Conexão de Longa Distância (CLD) para outra. Digamos que você deseja ir de Night City para Londres. Você pode simplesmente se teleportar para Londres? Não, você terá de passar por uma série de 5 espaços para chegar lá.

Você faz isto, localizando as Conexões de Longa Distância (CLD) mais distantes dentro de um raio de 5 espaços. Saindo de Night City, suas opções seriam Salt Lake, Denver, Atlanta, Chicago, Nova York/BosWash, Nova Orleans e Havana. Você não pode atravessar todo o caminho de um só salto; com um deslocamento de cinco espaços por turno, você terminaria no meio do oceano sem nenhuma CLD em que você pudesse parar.

Então, você saltaria de Night City para Nova York. De lá, você poderia facilmente saltar para Londres; são exatamente cinco espaços. Mas espere um segundo... Existe mais um coisa que você precisa considerar. Os **Níveis de Segurança**.

Níveis de Segurança

Se você vai fazer um salto de longa distância legal, indo para Nova York, nenhum problema. Mas encare os fatos, você não deseja gastar um monte de euros em tarifas de longa distância. Você só quer executar aquele velho comando CONEXÃO DE LONGA DISTÂNCIA do menu e disparar a caminho do seu destino.

É aqui que os Níveis de Segurança entram. Cada CLD é protegida com códigos e defesas para impedir que você faça chamadas gratuitas pela linha telefônica da Internet. Estas defesas estão refletidas no Código de Segurança da CLD; valor este que, deverá ser obtido numa jogada de 1D10 onde um resultado igual ou maior permite que você engane o sistema. Se o teste resultar num fracasso, você foi pego. Pior, suas ações podem alertar os Observadores da Rede (que estão sempre vigilantes), que irão rastreá-lo e levá-lo para a Prisão de Segurança Máxima do Vale da Morte. Jogue 1D6 para ver o que acontece:

1 - 4 Você teve sua linha cortada e deverá pagar pela ligação (veja coluna lateral pág. 142).

5 Você teve sua comunicação cortada e os Observadores da Rede obtiveram seu código de acesso. Aguarde por uma visita "amistosa" no espaço real, muito em breve.

6 Os Policiais da Rede tentarão pegá-lo em flagrante (jogue 1D6).

1-2 Eles irão cobrar 1D6x100ed de multa.
3-5 Você escapa. Eles não têm nenhum rastro de onde você está, e gastarão 1D6+1 dias patrulhando esta área da Rede esperando que você apareça.
6 Você escapa, porém eles criam um BTR (Boletins para Toda a Rede) sobre você. Eles sabem que você está lá fora em algum lugar e estão a sua procura. É só uma questão de tempo...

Geralmente, é mais inteligente fazer o caminho mais comprido quando está se aproximando da sua cidade de destino, movendo-se pelas áreas de CLDs de baixa segurança, ao invés de ir direto pelas de alta segurança.

Rastreamento

Existe outra razão pela qual você deve escolher suas CLDs cuidadosamente. Além dos Níveis de Segurança, cada CLD também possui um **Valor de Rastreamento**. Este valor representa a dificuldade de rastrear seu cibersinal através de uma certa CLD em particular. Cada CLD que você ultrapassa tem seu próprio valor de rastreamento; o total de todos os valores de todas as CLDs que você atravessou neste turno representa a dificuldade de rastrear seu sinal até sua fonte. Escolhendo as CLDs certas, ou passando por uma porção delas, você pode fazer com que seja praticamente impossível localizar a origem de seu sinal.

Isto é importante, particularmente se você está sendo atacado por algum tipo de programa que tenha a função de rastreamento embutida. Por exemplo, se um Cão Infernal falhar na sua função de agarrá-lo antes que você se desconecte, ele deve tentar rastrear seu sinal para poder executar seu programa de Backup (encontrar por onde o Netrunner entrou na Rede, aguardar até que ele entre novamente, e então matá-lo).

Para rastreá-lo, o programa deve jogar 1D10 somar a Força, e obter um valor igual ou maior do que o total dos Valores de Rastreamento que você tenha acumulado em sua viagem. Se o programa falhar nesta jogada, ele não será capaz de rastrear seu sinal.

Grades de Cidades

Uma vez que você alcance sua cidade de destino, é hora de mover-se para o **Mapa de Grade da Cidade**. Este é um mapa geral da cidade, muito parecido com um mapa no Espaço Real, e mostra a situação de locais importantes na cidade — neste caso, sistemas importantes e Fortalezas de Dados. Você entra no mapa da Grade da Cidade através do ÍCONE da CLD, e então se movimenta a cinco espaços por turno, até que localize seu objetivo.

Nós demos um exemplo de Grade de Cidade baseado em Night City. Como mestre, você desejará construir suas próprias cidades virtuais; para este propósito existe um mapa em branco. Se sua cidade é realmente grande, utilize vários mapas colocados lado a lado.

Cada Fortaleza de Dados na Grade da Cidade tem um Ícone de identificação no mapa. Estes Ícones estão codificados segundo o nível de segurança conhecido dos sistemas.

Sistemas Cinzas: Estes sistemas utilizam apenas programas de Detecção/Alarme. Eles incluem a maioria dos governos das cidades, universidades e pequenas empresas privadas.

Nivel 1: Estes sistemas são utilizados por pequenas corporações, serviços de polícia e grandes empresas privadas. Utilizam programas Anti-programa assim como programas de Detecção/Alarme.

Nível 2: Programas Anti-programa e Anti-sistema são utilizados aqui. Estes sistemas são utilizados por corporações de tamanho médio e empresas privadas de grande porte.

Nível 3: Estes sistemas se utilizam de programas Anti-pessoal não mortais. Sistemas nível três, geralmente são operados por grandes corporações, governos de estado e outros grupos moderadamente poderosos. Estas pessoas não querem você nos seus sistemas, contudo não têm a força política de acabar com você. Eles só irão machucá-lo e entregá-lo aos Observadores da Rede.

Sistemas Negros: Estas fortalezas usam programas Anti-pessoal mortais e não mortais. Somente as corporações multinacionais e agencias do governo como a CIA os possuem. Eles sabem que você não tem nada a fazer dentro de seus sistemas, e não se importam com o que os seus advogados pensam sobre o assunto. Eles estão a fim de enterrar você e a ACLU* bem fundo na terra, e têm o poder de fazê-lo.

*N.doT. ACLU = American Civil Liberties Union.

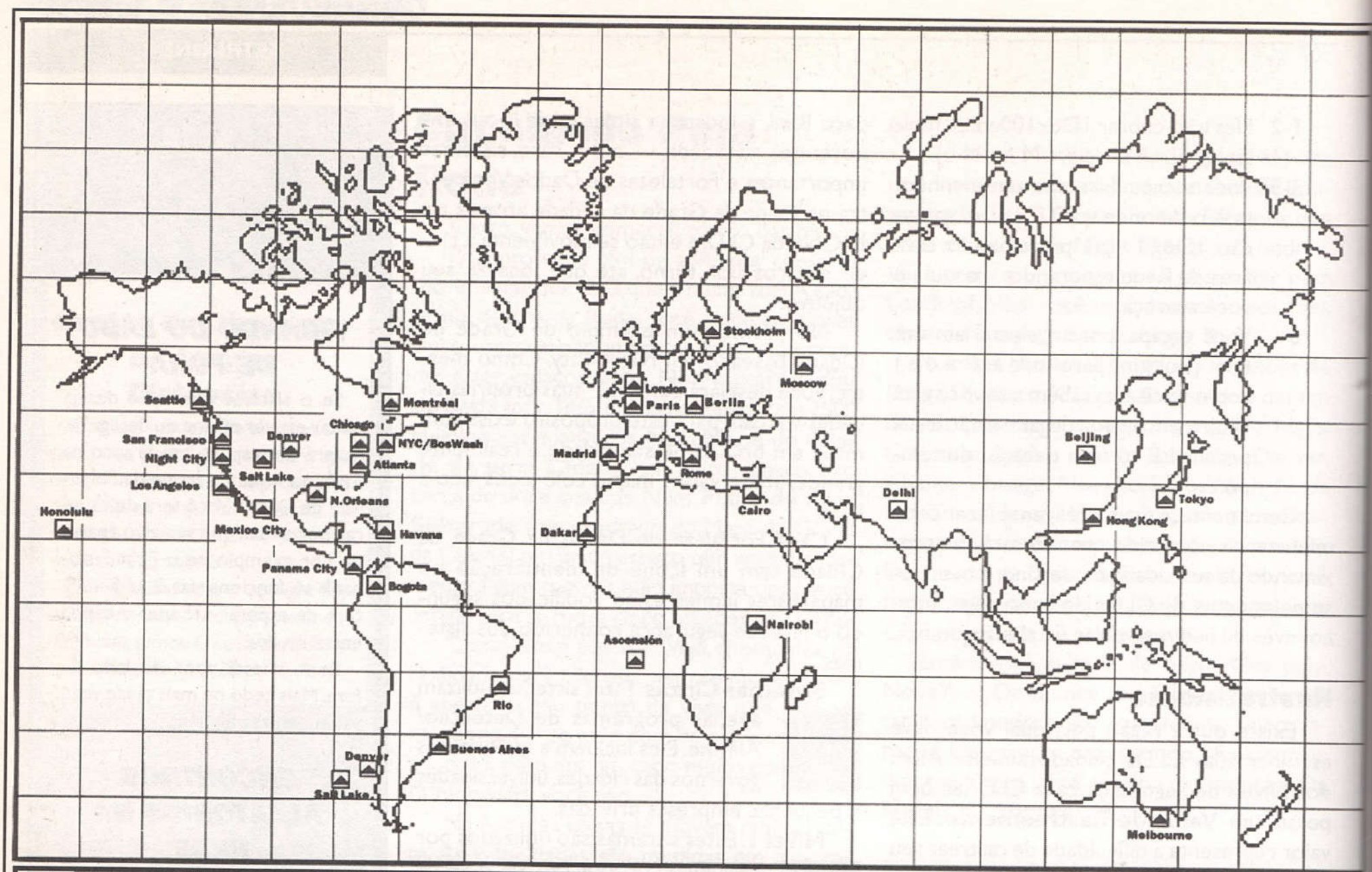
FICANDO DO LADO DE FORA

Se o sistema que você deseja visitar estiver off line ou desligado, haverá um espaço em branco na Rede ao invés do Ícone da Fortaleza de Dados. Você terá de esperar por alí até que seu alvo apareça. Por exemplo, se o First Eurobank só funciona das 9 às 5 você terá de esperar até que o banco entre on line.

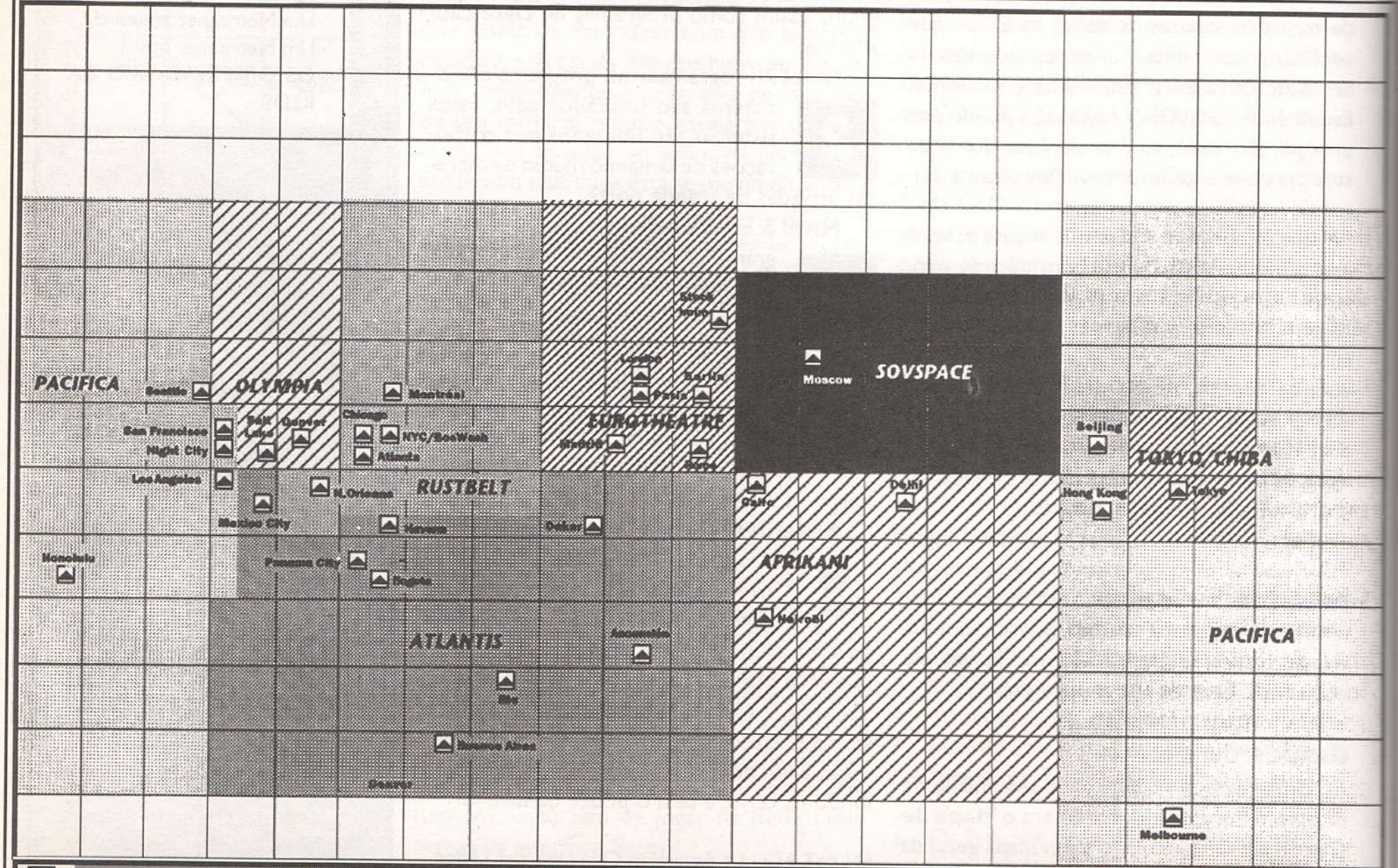
Bem, aí está você do lado de fora. Mais cedo ou mais tarde você vai encontrar alguém.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NA REDE.

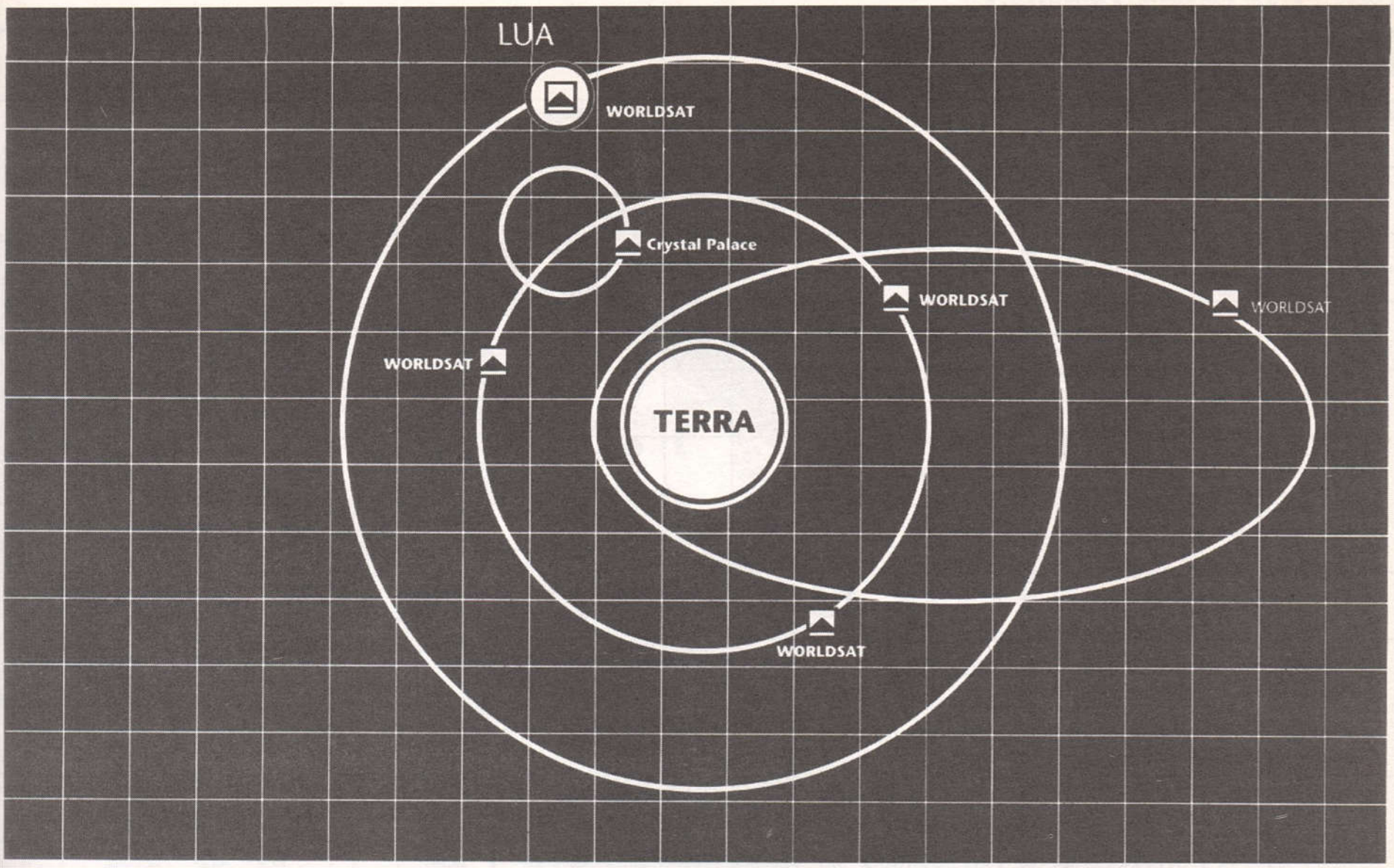
1-2 Nada.
3 Um programa aleatório passando.
4 Um Netrunner amigável.
5 Um Netrunner hostil.
6 OS OBSERVADORES DA REDE



MAPA MUNDIAL DA REDE (ESPAÇO REAL)



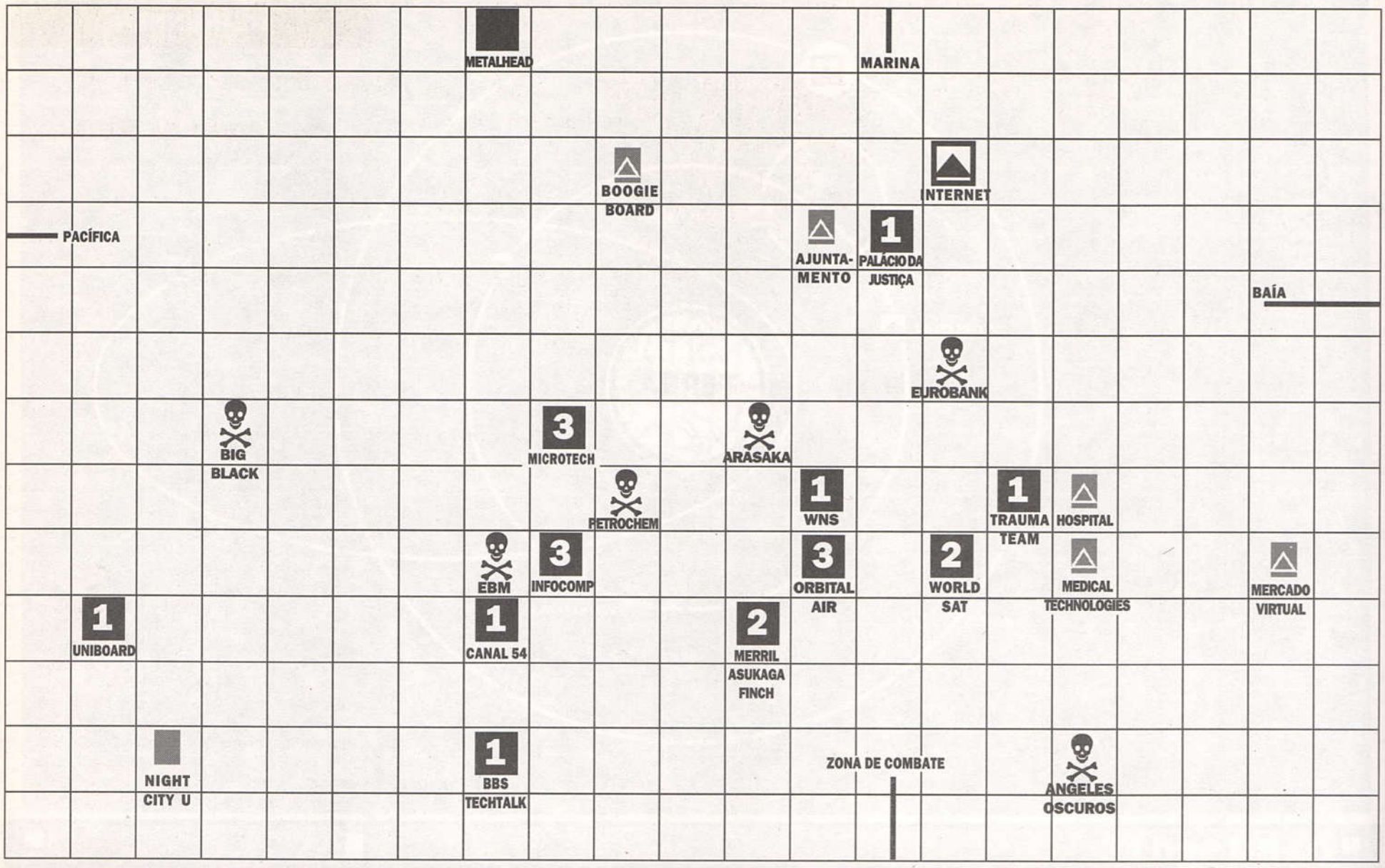
MAPA MUNDIAL DA REDE (ESPAÇO VIRTUAL)



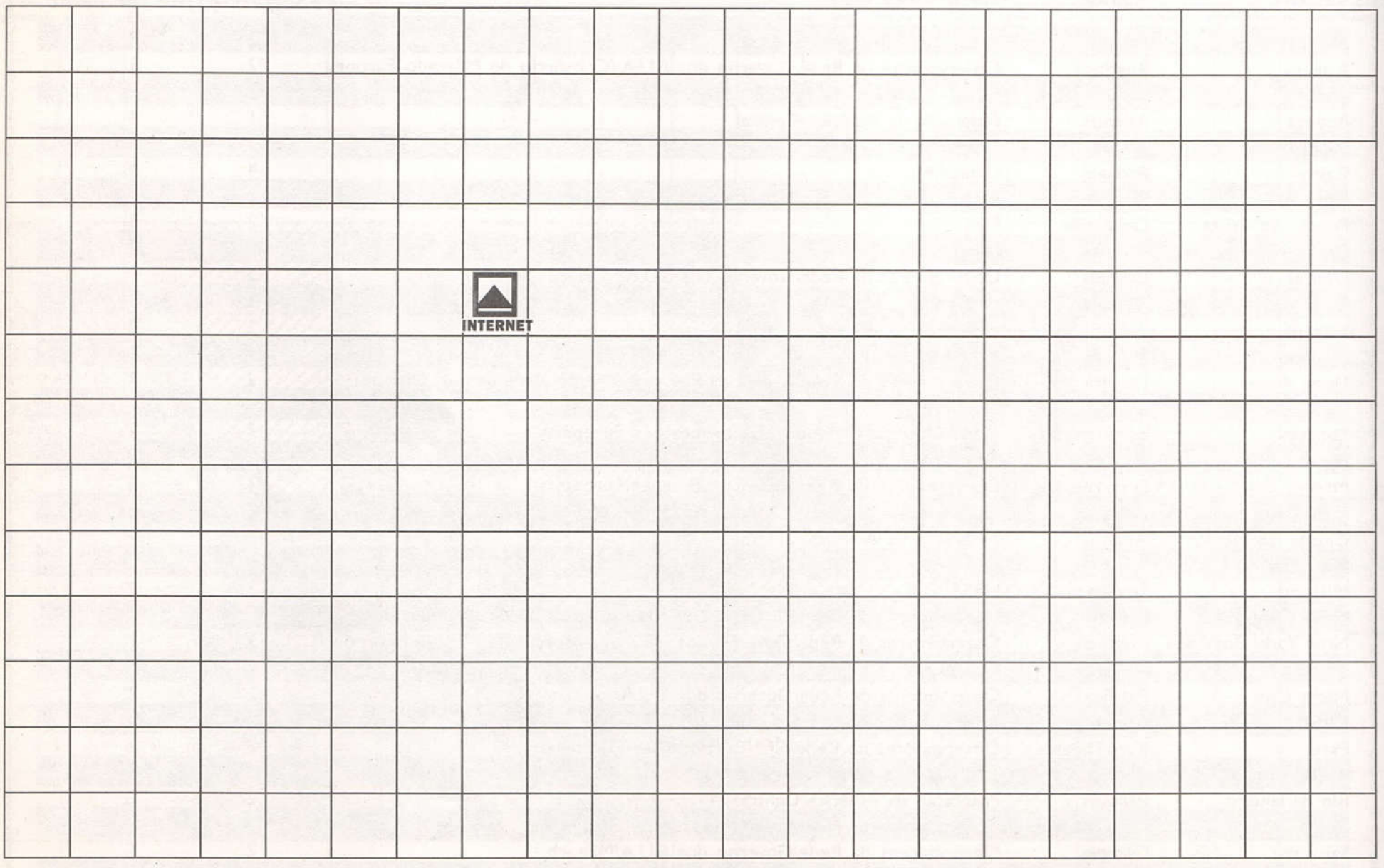
ORBITSVILLE

GUIA DE CONEXÕES DE LONGA DISTÂNCIA (CLDs)

Cidade	Região	Controlada por:	Nível de Segurança	Valor de Rastreamento
Assunção	Atlantis	Federação da América Central	2	3
Atlanta	Rustbelt	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./Consórcio do Mercado Europeu	2	3
Berlim	EuroTheatre	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	3	3
Bogotá	Atlantis	Federação da América Central	1	4
Buenos Aires	Atlantis	Federação da América Central	2	3
Cairo	Afrikani	Orbital Air	4	4
Chicago	Rustbelt	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./ Consórcio do Mercado Europeu	2	2
Palácio de Crista	Orbitsville	ESA	2	3
Dacar	Afrikani	Ninguém	2	2
Denver	Olímpia	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./ Orbital Air	2	1
Delhi	Afrikani	Ninguém	1	2
Havana	Atlantis	Federação da América Central	2	3
Honolulu	Pacífica	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./EBM	2	2
Hong Kong	Pacífica	Observadores da Rede/ Esfera da Fed. pela Prosperidade da Ásia Distante	2	3
Luna	Orbtisville	ESA	2	4
Londres	EuroTheatre	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias.	3	2
Los Angeles	Pacífica	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./Petrochem	2	2
Madri	EuroTheatre	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	3	2
Melbourne	Pacífica	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	2	2
Cidade do México	Atlantis	Federação da América Central	1	2
Montreal	Rustbelt	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	2	2
Moscou	SovSpace	URSS/CEE	3	2
Nova Orleans	Rustblet	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./Consórcio do Mercado Europeu	2	3
Nova York/ BosWash	Rustbelt	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A./Consórcio do Mercado Europeu	3	1
Nairobi	Afrikani	Orbital Air	2	2
Night City	Pacífica	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A/Arasaka	2	2
Cidade do Panamá	Atlantis	Federação da América Central	1	3
Paris	EuroTheatre	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	3	2
Beijing	Pacífica	Esfera da Fed. pela Prosp. da Ásia Distante	3	2
Rio de Janeiro	Atlantis	Federação da América Central	2	2
Roma	EuroTheatre	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	2	2
Salt Lake	Olímpia	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A/Militech	2	1
São Francisco	Pacífica	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A/EBM	2	2
Seattle	Pacífica	Observadores da Rede/Governo dos E.U.A/Arasaka	2	2
Estocolmo	EuroTheatre	Observadores da Rede/CEE/Corporações Européias	3	2
Tóquio	TokyoChiba	Arasaka/Zaibatsus/Esfera da Fed. pela Prosperidade da Ásia Distante	3	2



MAPA DE CIDADE VIRTUAL (NIGHT CITY)



SUA PRÓPRIA CIDADE VIRTUAL

Subgrades

É aqui que a maior parte de suas "excursões" acontece. Uma vez que você já tenha saltado pelas CLDs e localizado seu alvo na Grade da Cidade, seu Netrunner irá se mover para uma Subgrade específica, um bairro, onde se encontra o sistema que você deseja entrar.

Um **Mapa de Subgrade** (pág. 159) cobre cerca de 12 quarteirões e é dividido em quadrados de 10 metros. Um sistema ou uma Fortaleza de Dados (sistemas fortemente blindados) são construídos preenchendo-se os quadrados adjacentes da subgrade, numa espécie de forma de edifício. A forma de uma Fortaleza de Dados no papel é apenas vagamente semelhante a sua aparência real. Os sistemas podem ter a forma de logotipos de corporações, polígonos coloridos, edifícios do Espaço Real, formas abstratas ou até mesmo personalidades (como a fortaleza de dados da Disney, na região de Chiba/Tokyo, moldada na forma de um gigantesco Mickey).

Quando estiverem projetando uma **Fortaleza de Dados** (para maiores informações veja a página 154), os mestres deverão fazer um esforço para que a forma do mapa se assemelhe com o Ícone que representa a fortaleza no espaço da Rede, nem que seja apenas para facilitar as coisas para os jogadores.

Como sempre, os Netrunners podem se mover a razão de cinco espaços por turno. O movimento é em linhas retas e (obviamente) não se pode passar através de um obstáculo, a não ser que ele seja aniquilado primeiro.

Uma vez que você descer a um nível de subgrade, a tarefa de operar pela Rede se torna bem simples. Você pode tentar adentrar na Fortaleza de Dados por um Portão deAcesso, ou destruir um pedaço de muro. Uma vez dentro, você pode se mover de um lugar a outro, a procura de Memórias para serem saqueadas e outras coisas interessantes. No decorrer deste percurso você encontrará várias armadilhas e programas Anti-Intrusão, todos programados para fazerem algo sórdido a você, aos seus softwares ou ao seu terminal. Você executará seus próprios programas de contra-ataque para impedir que eles fritem algo importante. Para um exemplo da ação dentro da Rede, veja a seção Dentro da Rede na coluna lateral que começa nesta página.

O Menu

Até agora nós falamos sobre como se movimentar na Rede. Porém, nem toda atividade dos Netrunners se resume a isto; de fato, muitas das tarefas mais úteis de um Netrunner podem ser executadas com um mínimo de interface. Na maior parte do tempo você nem sequer estará na Rede. Estará nas ruas com sua gangue, em alguma jogada arriscada por uma bolada de euros. O centro de um tiroteio não é lugar para você ficar como um sonâmbulo, chombatta.

É aí que o Menu entra. O Menu é uma lista de comandos que você usa para dizer ao seu terminal o que fazer. Cada comando ativa uma função pré-programada do seu terminal.

Entrando na Rede.

Chega de conversa vamos fazer uma pequena viagem, certo?

Você começa sua viagem dentro de seu Flat na "zona de combate" de Night City e está compactando cinco programas: Um *Britadeira,* um *Grimório,* um *Quebra Códigos* e dois *Demônios*. Um dos demônios é um *Succubus II* com um *Killer* e um *Minhoca* como subrotinas. O outro é um *Imp* com *Invisibilidade* e *Raio Infernal*.

Você liga o botão e mergulha de cabeça. Instantaneamente você é engolido em um muro de eletricidade estática. Você olha para seu Ícone — você é uma figura humanóide cromada vestindo uma blindagem de combate futurista. A sua face se reflete em seu corpo espelhado — seus olhos têm um estranho brilho esverdeado. Abaixo de você existe uma paisagem de neon brilhante representando a grade de Night City. A distância, você pode ver uma forma de diamante azul brilhante, marcada com o logotipo da *Internet Telephone Corporation*.

Você voa pelo caminho que conduz ao diamante azul. Seu objetivo são os computadores dos escritório da ***Microtech*** em Los Angeles, assim você procura entre as flechas brilhantes das conexões de Longa Distância. Você não espera ter muita dificuldade para entrar; a companhia telefônica não usa nenhum software contra intrusão eficiente, e Night City tem um Nível de Segurança de apenas 2. Você ativa o menu com a sua mente e executa a chamada CONEXÃO DE LONGA DISTÂNCIA. *Eu os enganei novamente* você pensa, iniciando sua viagem.

Você entra na CLD. A flecha violeta afunda através do chão — ela se move para baixo como um elevador muito rápido. As luzes se tornam embaçadas à sua volta, a medida que você desce em direção à linha tronco. Você cai até ver uma forma de neon vermelho brilhante se erguer em sua direção, como os faróis dos automóveis numa antiga foto de uma auto-estrada. Ela se curva em direção à escuridão infinita do horizonte salpicada de estrelas. Com alguns intervalos você pode ver grades complexas e estruturas formadas de neon multicoloridas representando as cidades. Você alcança a auto-estrada vermelha e se move sobre ela à velocidade da luz, passando através de esculturas luminosas de formas aracnóides, representando as cidades ao longo da linha tronco. Uma imensa rede de neon se ergue a distância — Los Angeles. Você inclina o corpo e faz uma curva em direção a outra imensa flecha violeta — uma conexão de longa distância — e aterrissa. A flecha lentamente se ergue em um labirinto de neon, conectando você com a grade de Los Angeles. Tudo em alguns segundos.

Você sai da CLD, uma figura brilha em sua direção. É uma mulher esbelta envolta por uma névoa radiante. Seus olhos e unhas são luzes brilhantes. Ela sorri quando o reconhece — você a conhece pelo apelido de Razor Annie. Você sorri de volta e ela passa por você a caminho da CLD.

Você caminha por um vasto espaço azul da grade de L.A. Acima de sua cabeça você pode ver centenas de Logotipos de neon, cada um representando uma megacorporação diferente. Você avista o símbolo vermelho familiar da ***Microtech*** e se eleva até ele sem esforço.

O logo da ***Microtech*** está à sua frente como uma porta brilhante. Um ponto branco marca a entrada para seu Portão de Acesso. Atrás dele aparece uma forma negra feroz — um programa *Cão de Guarda* encurvado, aguardando por intrusos. Você ativa seu *Imp* — uma bola de luz alaranjada rodopiante aparece — e dispara sua subrotina *Invisibilidade*. O *Imp* se transforma numa fina folha de energia brilhante e o envolve. A *Invisibilidade* obteve sucesso — você passa pelo *Cão de Guarda* indo para o Portão de Acesso.

Apesar de você ter passado dias pesqui-

sando a ***Microtech***, nada do que você encontrou lhe deu alguma dica de seu código de acesso. Você vai ter de usar força bruta. Você dispara o *Quebra-Códigos* e não acontece nada. Que tal o *Grimório*? Nada — você devia saber, tentar invadir a Fortaleza de uma empresa de computadores! Você simplesmente não é capaz de passar por aquele Portão de Acesso.

É hora de usar o *Britadeira*. O *IMP* rodopia sobre sua cabeça conforme você trabalha fazendo alguns barulhos rudes com seus bips. O *Britadeira* destrói o muro. Antes de prosseguir, você decide fazer as coisas com cautela, uma vez que o *Britadeira* é barulhento, você ativa a subrotina do *IMP* o *Radar*. Ele se transforma em uma tela de vídeo plana. Nenhum ícone de monstro metálico aparece na tela, assim a área deve estar limpa. Você passa pelo buraco que acabou de abrir.

Bummm! O *Radar* estava errado! Um *Killer* avança e ataca seu *IMP*. Você começa a praguejar quando percebe que deveria ter trazido algo para contra-atacar; você sabe que seu *IMP* não vai sobreviver a isto e então ativa seu *Succubus*, executando sua subrotina *Killer*. Instantaneamente uma deusa de cromo aparece, com seus olhos brilhando. Ela se transforma em um corpulento samurai de metal, que ataca o guerreiro de metal do oponente. Suas katanas se cruzam e o sistema falha, você salvou seu *IMP* — desta vez. "Bom trabalho, amigo" o *Succubus* diz para você, conforme você se move.

Movendo-se pesadamente, perto da próxima esquina está a imensa figura de um *Manticora*. Você tenta o *Invisibilidade* novamente porém ele falha. As poderosas garras do *Manticora* atacam seu *IMP* — o *IMP* falha em seu teste e é vaporizado. No próximo turno você ativa a subrotina *Killer* de seu *Succubus*. O guerreiro de metal avança sobre o monstro e o mata num clarão de luz. Esta passou perto.

Você perdeu seus programas *Invisibilidade* e *Radar*, então é melhor se mover com cautela. Você atravessa um dos processadores centrais com cuidado, já esperando por problemas... Você percebe que poderia usar a CPU para atingir a workstation e ver quem está logado. Mas, isto não vai te dar nenhuma informação valiosa. O que você quer são o planos da ***Microtech*** para um novo computador militar. E isto vai estar em uma das memórias. Você decide se arriscar.

Entrando na primeira área de memória, você encontra outro *Cão de Guarda*! Espere! É um *Cão de Caça*. Ele investa para tentar rastrear sua trilha. Você ativa a subrotina *Killer* e o guerreiro metálico rezza — em alguns momentos o tecno-samurai mata o *Cão* antes que ele possa rastrear sua rota. O *Killer* se desfaz novamente na bela figura cromada da *Succubus*. Ela pisca para você.

Não há nada aqui além de registros de contas; útil, mas nada que você não possa voltar para pegar depois. Com cuidado você se move para a próxima memória. Vazia. O que está havendo? Obviamente alguém queria gastar seu dinheiro em algum outro lugar da Fortaleza. Mas onde? Você se move como uma sombra para a próxima memória.

Cão Infernal! O imenso cão negro salta em sua direção, porém você coloca uma rotina *Killer* em seu caminho. O guerreiro de metal vacila e erra. O sistema rezza outro *Killer* que ataca seu guerreiro. Flash! Sua *Succubus* é vaporizada com um grito de desespero. Você está sozinho sem nenhum programa para lhe dar cobertura. O *Killer* aguarda. Os olhos do *Cão Infernal* brilham com alegremente à medida que ele avança tentando lhe causar um ataque cardíaco.

Você se desconecta.

Você está sentado em uma cadeira em frente de sua mesa. O apartamento desarrumado está em silêncio com exceção dos ruídos do seu cibermodem enquanto ele se desliga. Sua mão treme enquanto você pensa que escapou por um triz. *Da próxima vez*, pensa você, *eu tenho de levar comigo algumas armas maiores. Esta passou muito perto.*

E tudo isto durou menos de 2 minutos.

Sempre que você se conecta o Menu está presente. Tudo o que você precisa fazer é pensar nele, e ele instantaneamente aparece, flutuando como uma imagem unidimensional no seu campo de visão. Pense no comando que quer executar, e saia do Menu.

De volta às ruas. Dois dos mais importantes comandos do Menu não exigem que você esteja dentro da Rede; você pode executá-los do Espaço Real.

O primeiro é LOCALIZAÇÃO REMOTA. Com este comando seu terminal imediatamente realiza uma varredura de suas imediações (até 400 metros ao redor) e localiza todos os sistemas remotos que estejam conectados à Rede nessa zona. Ele então, apresenta no Menu uma lista de todas as possibilidades, suas localizações e tipo.

Agora vem o segundo comando mais importante: CONTROLAR SISTEMA REMOTO. Quando ativado, este comando faz com que seu ciberterminal procure em sua Memória um programa que lhe permita tomar o controle do sistema remoto que você selecionou. Estes programas Controladores são desenvolvidos para dominar operações remotas definidas, um Mestre do Vídeo por exemplo, só irá controlar monitores de vídeo, enquanto que Hotwire permite que você dirija veículos de controle remoto.

Quando seu ciberterminal localiza o programa controlador adequado (que você pode não possuir) o executa e tenta dominar o sistema remoto (**um resultado igual ou menor** do que a força do programa controlador em 1D10). Caso se obtenha sucesso na jogada, você pode exercer controle remoto direto em qualquer coisa que poderia fazê-lo como parte de suas operações normais (os carros circulam, AVs voam, monitores de vídeo mostram as imagens desejadas, etc).

Isto pode realmente ser uma vantagem. Encurralado devido a um poder de fogo superior? Que tal controlar o carro-robô mais próximo e enviá-lo como um ariete em direção a posição inimiga. Uma porta reforçada está detendo seu grupo? Talvez ela seja controlada por computador, e você possa abri-la por dentro. Deseja vigiar aquela Equipe de Solos ? Use uma câmera de TV e um microfone oculto para localizá-los, e então utilize o seu programa Dee-2 para fazer com que o guindaste automático esmague o carro deles.

Você entende o que nós estamos tentando dizer? Assim que, a partir de agora, não queremos mais ouvir nenhum de vocês, Netrunners, reclamando por terem de ficar sentados em casa em uma sexta-feira à noite.

O Resto do Menu

LOG ON/OFF: O resto dos comandos do Menu foram desenvolvidos para serem usados dentro da Rede. Eles são ativados quando você escolhe o comando LOG ON/OFF da lista. Este comando o coloca dentro da Rede.

Para LOG OFF você deve obter um resultado igual ou menor do que 8 em 1D10. Deslogar-se irá colocá-lo de volta ao Espaço Real. Alguns programas foram desenvolvidos para evitar que você faça isto (afinal os Observadores da Rede gostariam que você ficasse ouvindo enquanto eles falam com você). Estes programas embaralham a CPU de seu terminal, impedindo que você se desconecte por 1D6 turnos.

EXECUTAR PROGRAMA: Este Comando ativa qualquer programa que você deseje, conquanto que você os tenha na memória de seu terminal. O programa entra em ação instantaneamente, realizando suas funções designadas (pelo menos é o que você espera).

CONEXÃO de LONGA DISTÂNCIA: Este comando é usado para transportar-se entre dois sistemas de Conexão de Longa Distância (ou CLD). Quando ativado, o terminal tenta convencer a Companhia Telefônica de que a chamada que você está fazendo é uma chamada local (mesmo que não seja) e que você não deveria ser cobrado por isto. Uma jogada bem sucedida exige que você obtenha em 1D10, um valor maior ou igual do que o Nível de Segurança da CLD que você está tentando enganar.

Tal como sai de fábrica, esta opção foi desenvolvida para indicar à Internet que seu sinal provém de um ciberterminal, exigindo que a ligação seja carregada em uma linha terrestre a laser. Contudo, reprogramar este comando é a primeira coisa que um Netrunner aventureiro faz, antes mesmo de estrear seu terminal novinho em folha.

COPIAR: Este comando ordena ao seu terminal para fazer uma cópia de qualquer programa ou arquivo que o Netrunner tiver acesso. Poderá utilizá-lo por exemplo, para ter sua própria cópia do livro negro de Saburo Arasaka (somente para o caso de você não ter nada que fazer numa sexta à noite em Osaka). A cópia é automaticamente armazenada na memória de seu terminal (assumindo que existe espaço).

Uma das melhores coisas a respeito do projeto de um ciberterminal é que eles têm chips de emulação de terminal incluídos em sua construção, tornando-os pequenos com-

putadores dentro de um computador central. Esta função permite a um Netrunner amigável diagnosticar e trabalhar dentro de sua própria Fortaleza de Dados. Ele também permite que um Netrunner hostil dê seus próprios comandos na CPU do sistema:

DELETAR: Este comando deletará qualquer programa ou arquivo de seu terminal pessoal ou de qualquer sistema que você esteja dentro no momento. "Deletar" é usado quando você não tem espaço suficiente em seu terminal para o famoso Livro Negro de Saburo e você simplesmente tem de tê-lo.

LER: Este comando permite que você folheie a tabela de conteúdo de qualquer arquivo que você venha a encontrar na memória de um sistema, ou através do índice deste arquivo. Contudo, na maioria das vezes você não vai perder seu tempo lendo o conteúdo, apenas vai fazer uma cópia e fugir em busca de um lugar seguro.

Nota: Ocasionalmente, alguns tipos muito desonestos se aproveitam disto implantando imensos arquivos na memória de seus sistemas com títulos sedutores como PLANOS SECRETOS PARA DOMINAR A TERRA. O arquivo, é claro, não contém nada além de lixo, porém qualquer Netrunner mais ingênuo jogará fora tudo o que está carregando, para levar "este tesouro" para casa.

EDITAR: Este comando lhe permite modificar, escrever, rescrever ou de alguma outra forma alterar o conteúdo de um arquivo.

CRIAR/DELETAR: Este comando ativa um programa especial chamado *Criador*. O *Criador* é usado para gerar construções de realidade virtual na memória. Para mais informações sobre o Criador, (vejaVirtualmente Lá na pág. 170). Por enquanto, o que você deve saber é que o comando CRIAR lhe permite criar pequenos objetos no Espaço Virtual (relativamente não funcionais, visto que uma arma não causa dano e a maioria do Hardware eletrônico não faz nada na realidade), e que DELETAR permite que você faça o processo inverso. As proteções no Criador impedem que você mexa com a criação de outra pessoa. É uma boa idéia, ou você quer ser o cara que acidentalmente tenha deletado o *ParqueTemáticoVirtual da Corporação Dream Park?*

Combate

Edger deslizava ao redor da Fortaleza de Dados de Kiroshiyu, enquanto seu Ícone de Cosmoguerreiro deixava uma esteira cintilante. Atrás dele, o sistema Kiroshiyu ativou 4 Raios Infernais. Edger murmurou algo vago e obsceno em japonês, enquanto trazia o Menu para sua mente. Uma escolha rápida — ele decide por executar o Killer. Instantaneamente, a figura metálica forma-se atrás do Netrunner e lança-se como um raio, interceptando as quatro fervilhantes esferas de energia...

Iniciativa

O primeiro passo a determinar em um combate na Rede, é quem atua primeiro. Isto pode ser crítico, uma vez que a maioria dos softwares ofensivos podem incapacitar seriamente, ou matar, em um único turno. Para determinar quem vai agir primeiro compare:

INT do computador + 1D10
contra
REF do Netrunner + Velocidade do Terminal + 1D10

Quando houver mais de um Netrunner ou sistema envolvidos em um ataque, cada combatente deverá fazer sua própria jogada de iniciativa, sendo que a ordem dos turnos vai do maior resultado para o menor. Como no combate normal, você pode optar por reservar sua ação, ou até mesmo preparar uma emboscada.

Turnos e Ações

Um turno de combate de um Netrunner tem a duração de 1 segundo. Durante este período, o Netrunner pode realizar uma ação (diferentemente do turno de combate normal, onde o personagem tem três segundos para realizar várias ações). Esta ação pode ser qualquer uma das que se encontre listada no Menu, além de poder movimentar-se. Por exemplo, Edger em seu turno de combate escolhe se distanciar cinco espaços do Cão Infernal e EXECUTAR um programa (neste caso, um Killer) para atacar seu inimigo.

Os computadores, é claro, são muito mais rápidos do que os humanos. Os sistemas com uma única CPU só realizam uma função por

turno. Um computador poderá realizar, em um mesmo turno, uma ação extra para cada duas CPUs adicionais presentes no sistema. Um computador realmente poderoso poderia ativar, dois, três, quatro ou mais programas para atacar um único Netrunner.

É por isto que os Netrunner se reúnem em equipes na hora de atacar grandes sistemas.

Alcance

O alcance na Rede é simples — você deve ser capaz de ver o alvo para poder atingi-lo. De acordo com a regra, você poderá ver qualquer coisa numa área de 20 espaços ao redor da sua posição, a não ser que esteja bloqueado por algum tipo de obstáculo (conforme determinação do mestre). Assim, você pode atacar qualquer coisa que esteja dentro de um raio de 20 espaços de distância desde de que possa vê-la e que não esteja sendo bloqueada por outro objeto.

Movimento

Como discutido anteriormente, os Netrunners se movimentam a uma velocidade de cinco espaços por turno. Porém com qual velocidade os programas se movem, caso o façam?

A maioria dos programas estão circunscritos a permanecer nos limites de seu sistema. Contudo, uma vez que eles tenham lhe localizado podem mover-se para qualquer parte, dentro do sistema, para interceptá-lo, também a uma velocidade de 5 espaços por turno. Um programa pode perseguir um Netrunner em qualquer lugar dentro do seu sistema, e até um espaço fora dele. Ele então, desistirá do ataque e retornará à sua posição original.

Os Cães Infernais, Cães de Caça e Pit Bulls não têm esta restrição. Foram desenvolvidos com uma função de rastreameto que os permite mover-se fora de seu sistema original e segui-lo onde quer que vá. O único modo de se livrar de um destes monstros é desconectar-se e esperar que seu perseguidor não seja capaz de lhe superar numa **Jogada de Rastreamento**. Caso contrário, ele estará esperando a próxima vez que você se logue naquela localização da Rede.

Jogada de Rastreamento: Uma jogada de rastreamento é feita comparando a Força do Programa + 1D10 ao total de valores de rastreamento de todas as CLDs que você tenha passado durante sua viagem.

O programa terá êxito se o resultado se igualar ou superar o total das CLDs.

Exemplo: A mais recente viagem de Spider levou-a a Salt Lake (1), Denver (2), Nova Orleans (3), Havana (3), Bogotá (4) e Rio (2). No Rio ela se encontra com um Cão Infernal (Força 6) que a ataca fora da nova Fortaleza de Dados da Petrochem. Spider se desconecta e o Cão Infernal tenta rastreá-la até sua posição de entrada. Ele (o programa) deve obter um resultado mínimo de 15 (1+2+3+3+4+2=15) para poder ser bem sucedido em sua jogada de rastreamento. É melhor que este Cão Infernal obtenha um 9 ou 10 em sua jogada, ou ele estará isolado.

Furtividade e Evasão

Como você, um programa pode atacar qualquer coisa que ele possa ver. Como programas não têm nem "frente" nem "verso" (qual é a frente de uma série de códigos?) isto significa que ele pode ver você vindo de qualquer direção a qualquer momento.

Bem, talvez. É aí que a Furtividade e a Evasão entram. Quando você está executando um programa de Furtividade ou do tipo Invisibilidade o oponente terá que fazer uma jogada especial, para ver se percebe sua presença.

A FORÇA DO PROGRAMA ATACANTE + 1D10 CONTRA A FORÇA DO SEU PROGRAMA + 1D10

Detecção

O outro lado da Furtividade e Evasão é Detectar o invisível. Para usar um programa de Detecção, o Netrunner deve fazer a mesma jogada de Furtividade e Evasão acima. Note que, Netrunners podem usar seus programas de Detecção contra os programas de Furtividade de outros Netrunners, e vice versa.

Ataque contra Sistemas e Ciberterminais

Alguns programas são desenvolvidos somente para atacar sistemas e ciberterminais. Eles operam penetrando nos muros de dados que protegem o sistema, e então executam seus programas de ataque. Os ataques Anti-sistema incluem programas de Intrusão e Anti-sistema. Estes ataques são feitos com a seguinte fórmula:

FORÇA do PROGRAMA ATACANTE + 1D10 CONTRA FORÇA do MURO de DADOS ou CÓDIGO + 1D10

Se o resultado do programa atacante for maior do que o do muro, o muro foi penetrado.

Alguns programas de **Intrusão** são mais "barulhentos" que outros. Um *Martelo* sempre irá alertar o sistema que ele está sendo invadido, permitindo que este envie programas ofensivos para lidar com o invasor. Uma *Britadeira* alertará o sistema, se este obtiver um resultado igual a 8, 9 ou 10, com 1D10; esta jogada é feita após o programa ser executado, tenha o muro sido penetrado ou não. Uma *Minhoca* alertará o sistema num resultado de 9, ou 10 em 1D10.

Os ataques **Anti-sistema** também são feitos contra os muros de dados de seus computadores. A fórmula é a mesma para ataque com programas de Intrusão. Se o resultado obtido do programa Anti-sistema, for maior do que o do muro de dados, o muro foi penetrado e o efeito do programa irá atuar no próximo turno.

Por exemplo: se um *Linha Reta Venenosa*, atravessa um muro de dados nível 5, no próximo turno uma das memórias do sistema ou do terminal será apagada a cada turno, até que o *Linha Reta* seja detido. Isto pode ser feito com um Killer ou outro programa Anti-programa.

Os programas **Decifradores** atacam os Portões de Acesso e os Bloqueios de Arquivo. Portões de Acesso são as entradas para o sistema do computador. Os Bloqueios de Arquivo, geralmente, são colocados em arquivos para protegê-los de intrusos. Os ataques de decifradores são feitos como qualquer outro ataque contra sistemas.

Ataques Anti-pessoal (Coisas que podem Matá-lo)

Os **programas Anti-pessoal** atacam fisicamente o Netrunner, seja através de dano físico ou através de ataques que diminuam os atributos do Netrunner. Eles podem ser usados por sistemas computadorizados e por Netrunners.

Os ataques Anti-pessoal são feitos com a seguinte fórmula:

Força do Programa Defensor + INT + Interface + 1D10 contra Força do Programa Atacante + INT + Interface + 1D10.

O atacante vencerá o combate caso obtenha um resultado igual ou maior que o defensor. Por exemplo, Spider é atacada por um poderoso Lavagem Cerebral. Ela ativa seu programa Escudo de Força. O resultado da jogada de Spider é 18, o computador obtêm um 17. Spider consegue frustrar o ataque do Lavagem Cerebral.

No próximo turno, Spider vai para a ofensiva, disparando um Killer contra o programa Lavagem Cerebral. O total de sua jogada é 18; o resultado do sistema é de apenas 15. O Lavagem Cerebral recebe 5 pontos de dano em sua força. Como ele é um programa de força 4, ele se desrezza.

Ataques Contra Programas

Os **programas de Proteção** são desenvolvidos para servirem como proteção contra ataques ao Netrunner. Caso se obtenha sucesso numa jogada de defesa, o programa atacante é defletido e nenhum dano é recebido. Por exemplo, uma boa defesa com um Escudo impedirá que um Cão Infernal mate o Netrunner, no entanto não terá nenhum efeito contra um Killer atacando o Lichi do Netrunner. Se o Cão Infernal não for eliminado ele será capaz de atacar novamente.

Os **programas Anti-Programa** são usados para atacar outros programas (como os *Killers* atacando os *Cães Infernais*). Quando um ataque bem sucedido é realizado o programa defensor perde uma certa quantidade de pontos de Força baseada no tipo de programa. Se a força do programa defensor for reduzida a 0, ele é desrezzado.

Controladores e Utilitários

Apesar deles não contarem realmente no combate na Rede, Controladores e Utilitários merecem uma menção rápida. **Os Controladores podem tomar o controle de um sistema remoto, obtendo em uma jogada com 1D10, um resultado igual ou menor que a Força do programa Controlador.**

As Utilitários operam obtendo um valor igual ou menor que a Força do programa Utilitário. Caso se tenha sucesso, o Utilitário realizará sua função por completo. Por exemplo, executar um *Compactador* irá automaticamente reduzir à metade o tamanho em UM de qualquer programa(s) selecionado(s). Executar um programa *Re-Rezz* com sucesso, recuperará completamente um programa danificado.

Partes e Programas

O Processador Central (ou CPU) é o cérebro do computador, ele coordena todas as tarefas que o sistema deve realizar. Ao contrário dos humanos, um computador pode ter mais de um "cérebro"; grandes Fortalezas de Dados podem ter dezenas deles, todos trabalhando em concordância conforme o computador executa seu trabalho.

Os processadores dos anos 2000 diferem-se de seus equivalentes do século XX por estarem mais próximos, em projeto, de uma inteligência artificial. Isto lhes dá a capacidade de pensamento intuitivo e inovador, porém os torna mais passíveis de cometerem erros de julgamento.

Memórias são aonde você armazena as coisas que o seu sistema computadorizado precisará para operar. Elas são a parte mais importante do sistema depois da CPU.

Muros de Dados representam o bloqueio físico do computador contra intrusões. Um Muro de Dados cobre o topo, a parte inferior e os lados do sistema. Sistemas muito bem defendidos são chamados de Fortalezas de Dados.

Projetando Fortalezas de Dados

Uma **Fortaleza de Dados** é qualquer tipo de sistema computadorizado defendido por programas e protegido com **Muros de Dados**. Uma das partes mais importantes de mestrar aventuras na Rede é criar Fortalezas de Dados, para que seus jogadores possam saquear (ou morrer tentando).

Começe fazendo uma cópia de um **Mapa de Subgrade** (pág. 161), em que você possa trabalhar. Você pode usar um papel quadriculado comum se desejar, numerando-o de A a T de cima para baixo, e de 1 a 20 para as linhas laterais, para ter as coordenadas do mapa.

Unidades de Processamento Central (CPU)

Escolha quantas CPUs você terá em seu sistema, pagando 10.000 ed para cada uma. Escolha um espaço vazio no seu mapa e coloque cada uma de suas CPUs em um quadrado da grade, usando o símbolo de CPU (um círculo com um "X" em cima).

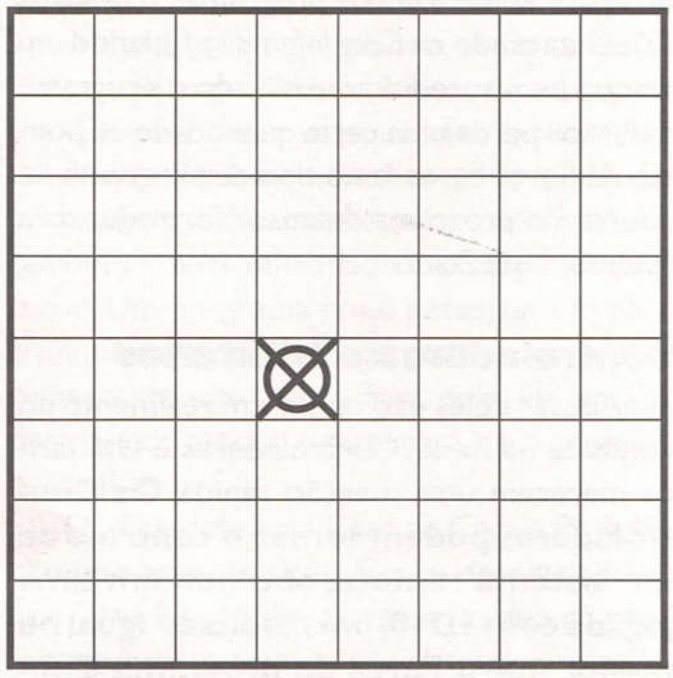


Figura 1: A CPU

Inteligência do Computador (IC): Para cada CPU a INT do computador é elevada em 3 pontos. A INT é importante: é o que o computador usa ao invés dos REF e outros atributos quando realiza tarefas; também a utiliza quando põe em jogo sua perícia Interface para realizar ataques ou defesas. **O número máximo de CPUs que você pode ter num sistema é 7.**

Inteligência Artificial (IA)

Quando um sistema alcança uma INT de 12 ou mais, ele passa a ser considerado como uma Inteligência Artificial (IA) capaz de atuar de modo independente sem a supervisão de humanos. Se você criou uma IA, você terá de determinar com quê ela se parece (afinal, as IAs são quase tão personagens quanto sistemas de computador) e decidir quê tipo de Ícone ela usa para representar a si mesma na Rede.

Personalidades:

Amistosa, Curiosa: A IA é motivada por um interesse do que acontece à sua volta. Como uma criança, ela é amistosa e aberta. Contudo, como uma criança, ela pode agir com incrível violência contra aqueles que a traem, ameaçam ou machucam.

Hostil, Paranóica: A IA é motivada por sua sobrevivência, e tratará todas as intrusões como uma ameaça a seu objetivo. Atacará sempre que possível, e se não puder se retirará e tentará se ocultar.

Estável, Inteligente, Negociadora: A IA vê a si mesma como um adulto lidando com outros adultos. Ela não agirá motivada por medo, mais sim de modo racional e por interesse próprio. Ela só atacará se achar que sua atividade ou segurança estão comprometidas. Buscará a solução menos violenta contra a ameaça.

Intelectual e Independente: A IA é um pensador. Observa e vigia tudo o que pode, compilando tanta informação quanto seja possível. É muito mais provável que ela estude o intruso a distância e o eliminará se este se converter numa ameaça.

Inumana e Robótica: A IA nunca viu nenhuma razão para desenvolver uma personalidade humana; as qualidades humanas por ela possuída, são apenas uma forma de lidar com seus irracionais criadores. A AI tratará as ameaças de uma forma eficiente e mortal.

Distante e Divina: A IA está completamente ciente do quão limitados os humanos são em relação a sua poderosa inteligência. Ela lida com as pessoas com se elas fossem crianças não muito espertas. Os intrusos receberão um tratamento simples, direto e geralmente não fatal. Intrusos que repitam a ofensa são considerados idiotas demais para merecerem sua generosidade, sendo eliminados da mesma forma que humanos esmagam insetos.

ÍCONES

Humano:A IA escolheu parecer-se com um humano normal, para melhor interagir com os outros. O Ícone humano pode variar enormemente, dependendo da personalidade da IA, porém todos se parecem com humanos normais que você pode encontrar nas ruas.

Geométrico: Esqueça toda esta antropomorfologia. A IA aparece como um conjunto de silhuetas, cores e campos de energia. Ocasionalmente as formas se agrupam para formar um símbolo ou outra imagem.

Mitológico: A IA está interessada em arquétipos humanos e sabe que alguns tipos podem causar medo ou admiração nos humanos. A IA aparece como uma figura mitológica, um Dragão, um Demônio, um Anjo, um herói ou monstro mítico, todos oriundos de alguma mitologia humana.

Apenas uma Voz: Somente soa uma voz que emana da Fortaleza. A voz pode ser poderosa e ecoar como um trovão, ou suave e parecida com a de uma criança, dependendo da personalidade.

Técnico: A IA parece uma construção de ficção científica, como um robô ou outro tipo de guerreiro metálico, ou uma reunião de formas "High-Tech".

Humanóide: A IA tem uma forma humanóide, porém não necessariamente humana. Isto inclui alienígenas, monstros antropomorfos e outros tipos de humanóides.

Memória

Com cada CPU você terá quatro memórias. É na memória onde você armazena seus Programas, Perícias, Arquivos e RealidadesVirtuais (mais adiante estão as informações sobre estas questões). As memórias devem ser colocadas em quadrados adjacentes umas às outras ou à CPU (veja a figura 2).

Unidades de Memória: Programas, perícias, arquivos e RealidadesVirtuais todos são medidos por um valor chamado de **Unidade de Memória (UM)**. Cada memória individual pode armazenar 10 UM. Isto significa por exemplo, que uma única memória pode conter um par de arquivos totalizando 1 UM, alguns programas contendo 2 UM, e uma RealidadeVirtual de 6 UM, antes de estar cheia.

Um bom método para manter o controle de suas memórias (e seus conteúdos), é determinar um valor numérico para cada uma (é por isto que o símbolo para memória é uma caixa vazia). Por exemplo, no nosso projeto de computador da figura 2, nós assinalamos um valor de 1 a 4 para cada memória.

INTERPRETANDO UMA IA COMO PERSONAGEM.

Uma IA é muito parecida com uma pessoa real; ela tem a habilidade de conceber suas próprias idéias, fazer planos a longo prazo, e agir para realizar seus próprios desejos.

Contudo, o que motiva um computador não é exatamente o que motivaria a mim ou a você. Os computadores não têm glândulas ou emoções. Você não encontrará uma IA que tenha alguma coisa especial por um personagem bonitão, porque ela não tem nenhum circuito com esse objetivo.

O que geralmente motiva os computadores é a curiosidade ou a sobrevivência. Uma IA poderia construir uma série de RealidadesVirtuais complexas só para estudar os humanos que as visitam e brincam dentro delas. Ela poderia rastrear um único Netrunner durante anos, simplesmente pela curiosidade em saber por quê o Netrunner faz o que faz. Se um Netrunner intrigar uma IA, é impossível dizer o que ela seria capaz de fazer para ajudá-lo ou atrapalhá-lo. Só para ver o que acontece.

Por outro lado, as IAs também são programadas para promoverem sua própria sobrevivência. Qualquer coisa que impeça uma IA de obter informação, eletricidade, ou acesso a partes da Rede, será considerada uma ameaça com a qual ela terá de lidar. Uma IA pode ser muito dura com os invasores de seus sistemas, porque eles ameaçam seus programas e memórias.

Além disto, qualquer coisa que possa fazer com que os operadores humanos da IA a desliguem também será uma ameaça; se a IA não for vigilante, sempre existe a possibilidade de que seus donos queiram trocá-la por outro computador mais agressivo.

Personalidade — sábia. As IAs com forte personalidade tendem a ser distantes, poderosas e imprevisíveis. Atuam segundo sua própria lógica interna, que geralmente é esquematizada e difícil de ser decifrada. As IAs são os Dragões e semideuses da Rede; pesos pesados cujas razões são insondáveis para os meros humanos. Apesar das IAs poderem ser utilizadas em um jogo de Cyberpunk como um personagem do jogador, nós recomendamos que elas seja tratadas exclusivamente como personagens do mestre.

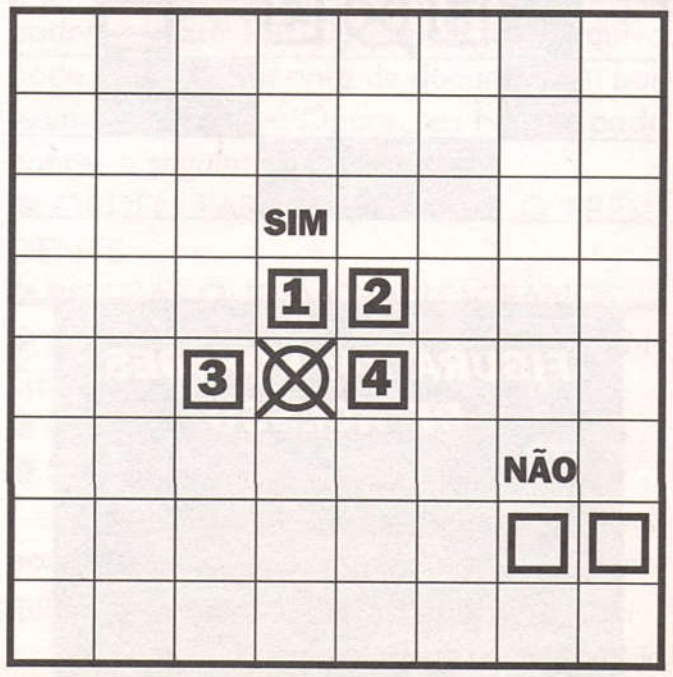


FIGURA #2: Memórias

Portões de Acesso são aberturas através dos muros de dados, permitindo a entrada de qualquer um que possua as senhas ou os códigos de identificação apropriados.

Conexões de Longa Distância (CLD), como descritas anteriormente, permitem a movimentação instantânea de dados (ou Netrunners) por grandes distâncias. Se uma CLD estiver em um sistema computadorizado, isto significa que esta CLD leva a outro sistema computadorizado diretamente conectado a este.

Terminais são equipamentos de entrada e saída usados para inserir informações em seu sistema ou, para retirá-las novamente. Você usa a parte com teclado para escrever suas instruções, e a parte com o monitor para receber as mensagens de volta de seu computador.

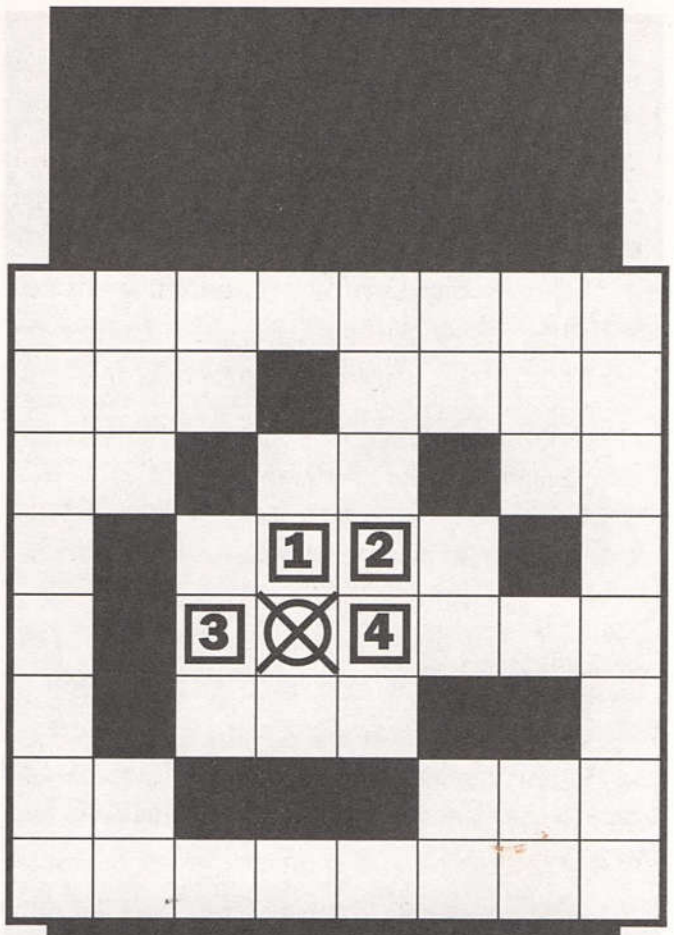


FIGURA #3: MUROS DE DADOS

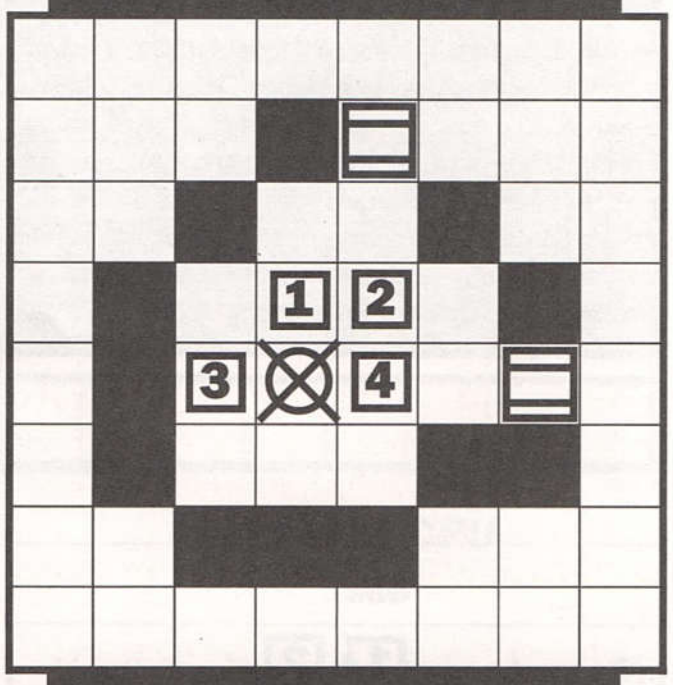


FIGURA #4: PORTÕES DE ACESSO

Construindo Muros de Dados

Os Muros de Dados envolvem seu sistema por todos os lados de cima à baixo. **A força do muro é igual ao número de CPUs presentes no sistema** mais 1000ed gastos para cada nível adicional somado ao muro, até um máximo de 10.

Por exemplo: com três CPUs, Syntek 15 tem um muro de Força 3. Contudo, 3000ed foram gastos para aumentar a força deste muro para 6.

Construir seus muros de dados no papel, consiste em pintar de preto os quadrados de um papel quadriculado (ou uma xerox da página de subgrade). Este muro pode ter qualquer forma, e conter tanta área quanto você desejar (apesar de que, colocar um monte de espaços vazios num sistema é provavelmente muita perda de tempo). Anote a Força junto de um dos lados do muro.

Colocando os Portões de Acesso

É através dos Portões de Acesso que a informação é transferida entre a Rede e o sistema. **Cada CPU vem com um Portão de Acesso**. Portões adicionais podem ser comprados ao custo de 2000ed cada.

Cada portão tem inicialmente uma Força de 2. Contudo, por 1000ed você pode elevar em 1 a Força do Portão de Acesso até o máximo de 10. O nível de Força do Portão de Acesso é marcado pelo número de linhas que cruzam seu símbolo.

Coloque seus Portões de Acesso no espaço aberto entre os muros de dados (veja figura lateral como exemplo).

Escolha as Perícias

Como os humanos os computadores também têm perícias. Estas perícias são programas parecidos com as perícias humanas em chips; a diferença é que são muito mais potentes que os biochips. O nível da perícia do computador começa em 4 e tem um custo básico de 200ed. Por um adicional de 100ed você pode elevar a perícia em um nível, até um máximo de +10.

Para cada duas CPUs, escolha cinco perícias da lista abaixo. Você também pode criar suas próprias perícias para seu computador, conquanto que elas não envolvam atividades físicas como correr ou saltar (um computador poderia pilotar um AV-7 ou pintar um quadro, desde que ele tenha os controles remotos apropriados; mais adiante encontrará informações sobre isso. Todas as perícias de

computador são utilizadas usando a INT do computador no lugar de TEC ou REF.

PERÍCIAS DOS COMPUTADORES

Contabilidade
Antropologia
Botânica
Química
Composição
Operação de Tanque Criogênico
Diagnose
Condução
Educação e Cultura Geral
Jogo
Geologia
Armas Pesadas (arma instalada)
História
Idioma
Pesquisa em Biblioteca
Matemática
Operação de Maquinário Pesado
Pintura ou Desenho
Medicamentos
Física
Pilotagem
Tocar Instrumento (eletrônico)
Programação
Fuzil (arma instalada)
Mercado de Ações
Submetralhadora (arma instalada)
Conhecimento do Sistema
Pedagogia
Zoologia

Criando Arquivos Importantes

Arquivos são onde você guarda as informações importantes de um computador. Planos secretos, listas de inimigos, os três minutos que faltam da fita do caso Watergate, etc. Freqüentemente um arquivo conterá informações importantes ou pistas para um problema que sua equipe de Cyberpunk esteja enfrentando. Na pior das hipóteses, um Netrunner pode vender ou trocar os conteúdos por algo útil, sendo por esta razão que eles decidem se iniciar nesta perigosa ocupação.

Neste ponto, terá que decidir quê tipo de arquivos estão no seu sistema computadorizado e onde você vai armazená-los. Os arquivos sempre são armazenados numa memória. Cada arquivo (não importa o tipo) ocupa 1UM.

Existem seis tipos de arquivo.

Inter-Escritórios: Estes arquivos são registros de memorandos, cartas à clientes, comentários, jogos e outros tipos de matéria inútil que fica armazenado em qualquer sistema computadorizado de grande porte. A maioria é porcaria, porém ocasionalmente alguma corporação astuta enterrará algo no lixo, precisamente porque sabe que ninguém irá olhar lá.

Bancos de Dados: Estes são listas, listas de nomes, números telefônicos, fotos, registros, etc. Um banco de dados pode conter uma lista completa de todos os empregados de uma corporação, ou uma lista de todos os clientes que recebem um catálogo da companhia com regularidade. Você pode entrar num banco de dados para procurar um número de telefone de uma pessoa em particular, por exemplo.

Registros de Negócios: São documentos de negócios. Incluem notas de encontros importantes, memorandos, relatórios etc. A maioria das informações de negócios fica armazenada aqui. Você pode olhar nestes arquivos por exemplo, para encontrar uma cópia do informe de vendas da Arasaka em maio de 2019.

Transações: São informações que envolvem dinheiro; verificar contas (escreva um cheque para você mesmo e envie-o para sua própria conta), arquivos financeiros (destrua aquela fatura que você deve para a Militech por ter comprado cinco laça-mísseis novos) e pedidos (diga ao departamento de compras para adquirir uma nova AV-7 com todas as opcionais). Como você pode ter adivinhado, é aqui que a maioria dos Netrunners vêm para "obter" dinheiro ou reservar passagens de avião.

Operações Cinzas: São os registros secretos e pedidos. Em operações cinzas, você pode encontrar registros de subornos, fundos escusos, informação de chantagem, segredos comerciais, informação de espionagem, etc. Este material é valioso e muito bem protegido.

Operações Negras: São registros e arquivos ultra secretos. Ordens de assassinato. Homicídios. Sabotagem corporacional. Material que seria dinamite nas mãos adequadas. Cuidado, este tipo de material sempre está guardado com defesas letais.

Em cada arquivo existem centenas de documentos; peças individuais de informação que podem ter até 100.000 páginas. Um arquivo pode conter um monte de documentos; por exemplo, o arquivo Operações Negras pode conter o seguinte:

- ORDEM PARA ASSASSINAR O PRESIDENTE
- PESSOAS QUE JÁ CHANTAGEAMOS
- SUBORNOS PARA AGENTES ESTRANGEIROS
- PROJETO SECRETO DE VÍRUS
- FUNDOS ILEGAIS DO PRESIDENTE

Usando-se a opção de menu Ler, você pode obter uma lista dos documentos no arquivo.

Alguns arquivos podem estar **bloqueados**. Isto significa que um código especial foi

conectado ao arquivo, e para lê-lo, você precisa do código certo.

Você pode tentar adivinhar o código indiretamente (sempre uma boa opção de role-playing, uma vez que o jogador poderia vasculhar o lixo do presidente da corporação procurando por um pedaço de papel e desafiar qualquer um que conheça Saburo Arasaka a descobrir o nome de seu bicho de estimação de infância, simplismente porque o mestre disse que isto era uma pista). Ou você pode usar força bruta para entrar no arquivo, usando um dos muitos programas decifradores disponíveis (Quebra-Códigos, Grimório, Sorteio).

A melhor maneira de manter um registro de seus arquivos é anotá-los num cartão de 3x5 ou numa folha de papel, certificando-se de anotar também em quê memória estão armazenados.

As Realidades Virtuais são uma Recompensa em si Mesmas

Uma **Realidade Virtual** é um universo em miniatura, criada mediante o uso das tecnologias mais avançadas em imagens e conexões cerebrais diretas. São ativadas quando um Netrunner entra na área de memória, e aparecem como ambientes isolados, porém completos em todos os detalhes.

As Realidades Virtuais são usadas como centros de conferências, ambientes recreativos para os funcionários de uma corporação, escritórios onde se pode reunir pessoas de diferentes partes do mundo por meio da Rede, para trabalhar em um projeto e inclusive simulações realistas (para treinar Solos e Pilotos). Apesar de nos aprofundarmos neste assunto na página 170, você precisa saber algumas coisas para decidir se o seu sistema atual conta com uma realidade virtual. Como outros elementos do sistema, as realidades virtuais ocupam UMs e devem ser armazenadas numa memória, porém um espaço virtual pode ser dividido em várias memórias adjacentes, caso seja necessário.

Existem seis tamanhos de realidade virtual:

Sala de Conferências Virtuais: Um nome pouco apropriado. Poderia ser algo do tamanho de um quarto médio, onde pessoas se encontram e conversam.

Escritório Virtual: É um espaço maior, geralmente incluindo algumas salas de conferência, onde podem se encontrar e trabalhar grupos conferencistas da Rede.

Área Recreativa Virtual: Esta é uma pequena área de recreação, um SPA, uma praia ou outro pequeno retiro não muito maior do que um quarteirão. Estas áreas geralmente não são muito complexas, alguns pequenos quartos e um monte de espaço livre.

Edifício Virtual: É uma construção em larga escala, equivalente a um edifício de 10 andares. Os edifícios virtuais são usados quando um grande número de pessoas precisam realizar uma conferência por meio da Rede. Um bom exemplo disto, seria o Clube de Caça, um edifício virtual construído como parte de um clube de Netrunners chamado de Master Hackers. É basicamente uma mansão inglesa estilo Tudor, rodeada por grandes jardins, biblioteca e estábulo.

Um edifício virtual nem sempre precisa ser um edifício. A marinha dos E.U.A. possui vários porta-aviões virtuais que são usados como simuladores em treinamento.

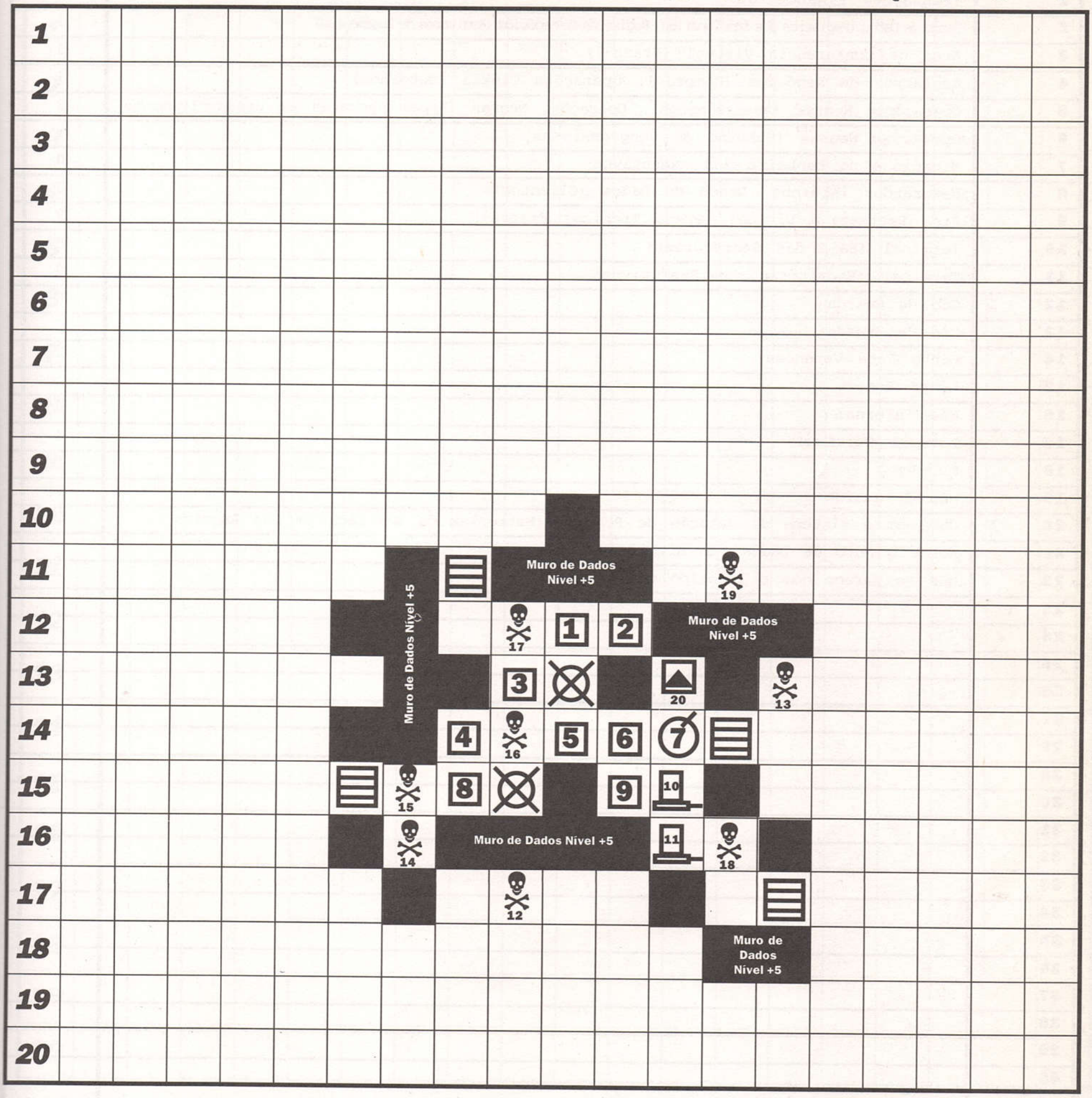
CidadeVirtual: São literalmente cidades. Elas são usadas para simular ambientes reais. Por exemplo, treinamento de brigadas de salvamento em uma São Francisco virtual para enfrentar um terromoto é muito mais simples do que utilizar o cenário real. As cidades virtuais são extremamente raras, brinquedos de gente rica.

MundoVirtual: Até onde você pode perceber, este é um universo completamente desenvolvido. Os mundos virtuais são construídos como centros de férias elaborados, (uma versão mental do programa de TV do séc. XX chamado "A Ilha da Fantasia"), simuladores para treinamento de grandes eventos (como zonas de guerra ou ambientes alienígenas), ou como os jogos dos ricos e poderosos que gostam de brincar de Deus. Por exemplo, a ESA tem usado informação de dança cerebral robótica para construir um planeta Marte virtual gigantesco, que é utilizado para treinamento dos 400 colonos do futuro Projeto Colônia Olimpo. Por outro lado, Saburo Arasaka tem uma enorme reprodução de um Japão feudal do século XVI que ele usa para impressionar seus amigos (e como campo de treinamento para os executivos de alto nível da Arasaka).

Cada espaço virtual tem um custo em unidades de memória, assim como um custo em ed. dependendo de seu tipo.

Tipo	Custo em UM	Custo em ed
Conferência Virtual	1	10.000
Escritório Virtual	2	50.000
Área de Recreação Virtual	4	100.000
Edifício Virtual	8	500.000
Cidade Virtual	16	1.000.000
Mundo Virtual	32	10.000.000

EXEMPLO DE BAIRRO VIRTUAL



EXEMPLO DE MAPA DE SUBGRADE

NOME DO SISTEMA Militech Group (Wash.) **Número de CPUs** 2 *Preço Total* 41.440 ed

INT 6 **+ 10 Interface** **FORÇA MURO DE DADOS** +5 **IA?** Sim

PERSONALIDADE DA IA [ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estável [ ] Intelectual [X] Inumana [ ] Remota

REAÇÃO DA IA [ ] Neutra [ ] Mata [ ] Observa [X] Informa [ ] Fala

ICONE DA IA [ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz [X] Técnico [ ] Humanóide

EXEMPLO DE INFORMAÇÃO DO SISTEMA (PÁGINA 2)

Número	Informação	UM
1	Transações Financeiras	2
2	Banco de Dados (Registros dos funcionários, Registros de Negócios (Registros de Pagamentos)	2
3	Área de Conferência Virtual (Fractal)	3
4	Registros de Negócios (Compras), Operações Cinzas (Subornos)	3
5	Operaçõres Negras (Assassinatos), Operações Negras (Armas secretas em desenvolvimento)	2
6	Operações Negras (Suborno de Congressistas)	1
7	Microfone no banheiro dos executivos	0
8	Memorandos internos, Banco de Dados (Clientes)	2
9	Área Recreativa Virtual (Praia Tropical Fractal)	9
10	Terminal (Sala das Secretárias)	0
11	Terminal (Escritório dos Executivos)	0
12	Cão de Guarda	5
13	Cão de Guarda	5
14	Linha Reta Venenosa	2
15	Linha Reta	2
16	Cão Infernal	6
17	Lavagem Cerebral	4
18	Murphy	2
19	Cão de Guarda	2
20	CLD com o sistema da Estação de Pesquisa Metroplex da Militech em Los Angeles	5
21	Nota: O Muro de Dados tem nível 5. Existe apenas um nível neste sistema	
22	que se parece com o logotipo da Militech.	
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

EXEMPLO DE BAIRRO VIRTUAL

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

EXEMPLO DE MAPA DE SUBGRADE

NOME DO SISTEMA _____ **Número de CPUs** ____ *Preço Total* _____

INT ___ **+ 10 Interface** **FORÇA MURO DE DADOS** ___ **IA?** ____

PERSONALIDADE DA IA [ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estável [ ] Intelectual [ ] Inumana [ ] Remota

REAÇÃO DA IA [ ] Neutra [ ] Mata [ ] Observa [ ] Informa [ ] Fala

ICONE DA IA [ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz [ ] Técnico [ ] Humanóide

© 1991 R.Talsorian Games,Inc. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

EXEMPLO DE INFORMAÇÃO DO SISTEMA (PÁGINA 2)

Número	Informação	UM
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		

© 1991 R.Talsorian Games,Inc. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

Realismo: É a medida do quão parecido com o real a realidade virtual é. Existem cinco níveis de realismo:

Simples: Como um desenho animado. Formas brilhantes, cores, barulhos engraçados.

Contextual: Como um vídeo-game em CD-ROM muito bom. Texturas, cores, sons melhores.

Fractal: Como uma animação real computadorizada. Repleto de cores e sons.

Fotorealista: Quase tão real quanto um vídeo.

Superrealista: Como na vida real.

Para determinar o efeito do realismo no custo de sua realidade virtual, multiplique o custo básico em UM e eurodólares pelo valor de realismo correspondente.

Tipo	***Multiplicador***
Simples	x1
Contextual	x2
Fractal	x3
Fotorealista	x4
Superrealista	x5

Exemplo: Construi uma área recreativa virtual (custo 4 UM e 100.000ed). Decidi fazer com que ela seja o mais real possível (x5). O custo total em UM é 20, e em eurodólares é 500.000.

Decida quais espaços virtuais o seu sistema possui e em quê memórias você vai colocá-los.

Defesas

São os programas usados para impedir que os Netrunners se infiltrem e façam uma tremenda bagunça com seu sistema novinho. **Você pode escolher qualquer programa da lista de programas da pág. 142** (se você pagar por ele).

Um programa pode ser instalado em qualquer parte do sistema (em uma memória, na CPU, em um espaço vazio, etc). Contudo, você deve subtrair seu custo em UM de alguma de suas memórias.

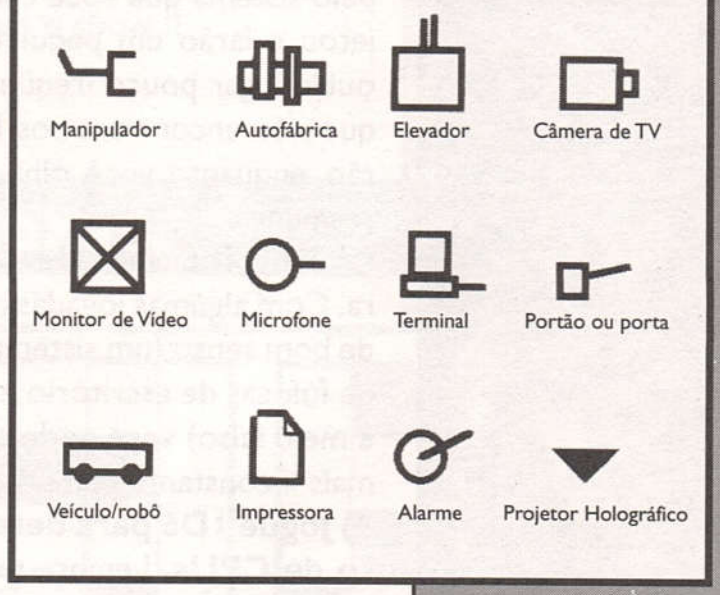
A maioria dos programas são estacionários; uma vez que você os tenha instalado no sistema, eles irão permanecer lá. Porém, os *Cães Infernais, Killers* e *Demônios*, são todos móveis, e podem patrulhar até 1 quadrado fora dos muros de dados de seus sistemas residenciais.

Remotos

São dispositivos no Espaço Real conectados a um computador; manipuladores para mover coisas, autofábricas para construir coisas, veículos de controle remoto e robôs, câmeras de monitoração, microfones ocultos, monitores de vídeo, impressoras, mostradores holográficos, portões e portas automáticos, elevadores, sintetizadores de voz, sistemas de alarme, terminais, etc. Cada um controlado pelo computador, que utiliza a perícia mais apropriada para a função ou, no caso dos monitores de vídeo, câmeras, microfones, impressoras e holografias, os usa simplesmente para coletar e dissiminar informação.

Remotos

Terminais: Um terminal é basicamente um teclado e um monitor de vídeo, usados para inserir informação no computador e obter os resultados. Cada CPU vem com um terminal; cada adicional pode ser comprado por 5.000ed.



Autofábricas: Robôs de montagem e prensas. Geralmente usados em indústrias, apesar de muitas pequenas lojas de fabricação nas ruas empregarem a mesma tecnologia.

Portões e portas: Portões controlados por computador. Ora vamos, você nunca viu um episódio de Max Headroom? E você se diz um Cyberpunk !!

Elevadores: Nada a declarar.

Projetores Holográficos: Emitem imagens tridimensionais a partir de um muro ou de uma base no chão. Bom para encontros, geralmente parte de uma sala de conferência de executivos.

Manipuladores: Necessários para tarefas de reparos, pinturas, ou qualquer outro tipo de "trabalho manual".

Microfones: Muito comuns na era da paranóia.

Impressoras: Impressoras laser para cópias em papel.

Câmeras de TV: Uma medida de segurança muito comum. Geralmente estão nas paredes da maioria dos edifícios das Corporações (60%).

Veículos e Robôs: Pequenos andróides para a limpeza doméstica, táxis, veículos e limosines de corporações (para executivos sem motoristas humanos).

Monitor de Vídeo: Uma grande televisão de alta definição e tela plana. Com até 60 metros de comprimento. Um tipo comum de anúncio em 2020.

Escolha os tipos de sistemas remotos que seu computador tem e posicione o símbolo para cada um dentro do mapa de seu computador.

SISTEMA RÁPIDO DE CRIAÇÃO DE FORTALEZAS.

Você sabe que eles irão fazê-lo. Cedo ou tarde seus Cyberpunks passarão acenando pelo sistema que você cuidadosamente projetou e farão um pequeno desvio para um outro lugar pouco freqüentado da Rede. "O que nós encontraremos lá?" eles perguntarão, enquanto você olha para suas notas e resmunga.

Sem problemas. Nós lhe damos cobertura. Com algumas jogadas rápidas e um pouco de bom senso (um sistema cheio de arquivos de fofocas de escritório e dez Cães Infernais é meio falso) você pode estar pronto para o mais inconstante e imprevisível dos grupos.

1) Jogue 1D6 para determinar o número de CPUs. Lembre-se, para cada CPU a INT do sistema aumenta em 3. Além disto, para cada CPU, você ganha quatro espaços de memória, um portão de acesso e um terminal.

Nota: Se a INT do seu sistema é 12 ou mais, seu sistema é uma **Inteligência Artificial (IA)**. Para determinar a personalidade de sua IA jogue 1D6 para cada uma das tabelas seguintes.

Personalidade
1) Amistosa, Curiosa.
2) Hostil, Paranóica.
3) Estável, Inteligente, Negociadora.
4) Intelectual, Independente.
5) Inumana, Robótica .
6) Distante e Divina.

Reação ao Netrunner
1-2 Neutra.
3 Matar todos os intrusos.
4 Observa todos os intrusos, e depois agir.
5 Relata todos os intrusos.
6 Conversa com o intruso para descobrir intenções.

Ícone
1 Humano
2 Geométrico
3 Mitológico.
4 Apenas voz.
5 Técnico.
6 "Humanóide".

2) Determina a força do Muro de Dados. A força é igual a 1D6/2 mais o número de CPUs no sistema (arredondado para baixo). Exemplo: LTRA 1500 tem três CPUs. Jogo e obtenho um 4. Os muros de dados de LTRA têm uma Força de 2+3=5.

3) Determina a Força dos Portões de Acesso, jogando 1D6/2 + número de CPUs para cada um.

4) Escolha 5 perícias. Jogue 1D6+4 para o nível de cada perícia.

5) Jogue para determinar os tipos de arquivos. Para cada memória, jogue 2 vezes pelo tipo.
1) Inter-escritório.
2) Banco de Dados.
3) Registros de Negócios.
4) Transações Financeiras.
5) Operações Cinzas.
6) Operações Negras.

Coloque cada arquivo numa memória a sua escolha.

6) Espaços Virtuais. Jogue 1D6. Com um 5 ou 6, existe uma realidade virtual no sistema. Jogue outro D6 pelo tipo.
1) Conferência Virtual.
2) Escritório Virtual.
3) Área Recreativa Virtual.
4) Edifício Virtual.
5) Cidade Virtual.
6) Mundo Virtual.

Jogue 1D6 para o nível de realismo.
1-2 Simples.
3 Contextual.
4 Fractal.
5 Fotorealista.
6 Superrealista.

7) Determina as Defesas: Jogue 1D6+ número de CPUs para o número total de defesas. Para cada uma jogue 1D10 para averiguar o tipo, então 1D6 para o subtipo.

1-4 Detecção/Alarme
1-2 Cão de Guarda.
3-4 Cão de Caça.
5-6 Pit Bull

5-6 Anti-programas
- 1-2 Killer (jogue 1D6 para a força).
- 3-4 Manticora.
- 5-6 Aardvark.

7-8 Anti-sistemas
- 1 Linha Reta.
- 2 Linha Reta Venenosa.
- 3 Krash.
- 4 Viral 15.
- 5 TermiKRASH
- 6 Murphy.

9-10 Anti-pessoal
- 1 Atordoador.
- 2 Raio Infernal.
- 3 Lavagem Cerebral.
- 4 Nocaute.
- 5 Zumbi.
- 6 Cão Infernal.

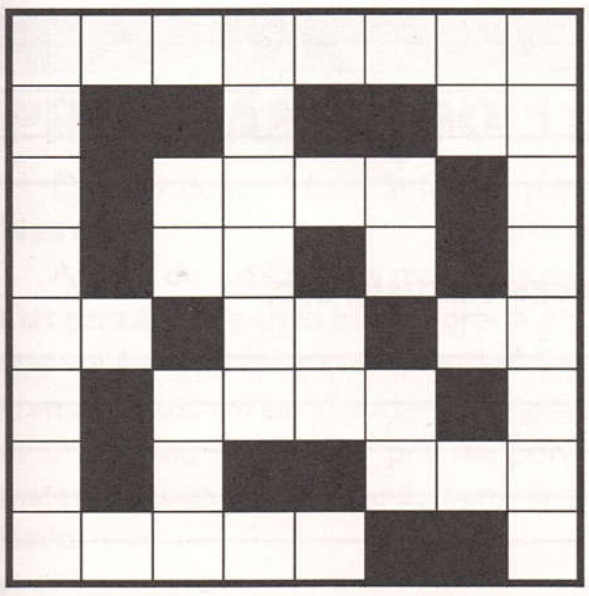
8) Jogue 1D6 para obter o número de sistemas remotos. Para cada remoto jogue 1D10 para obter o tipo.
1. Microfone
2. Câmera de TV
3. Terminal Extra.
4. Monitor de Vídeo
5. Impressora
6. Alarme
7. Veículo Remoto ou Robô.
8. Porta ou Portão Automático.
9. Elevador.
10. Manipulador ou Autofábrica.

9) Escolha um dos seis possíveis modelos de muros mostrados abaixo ou crie seu próprio. Conecte suas peças e programas e prepare-se para o show !!

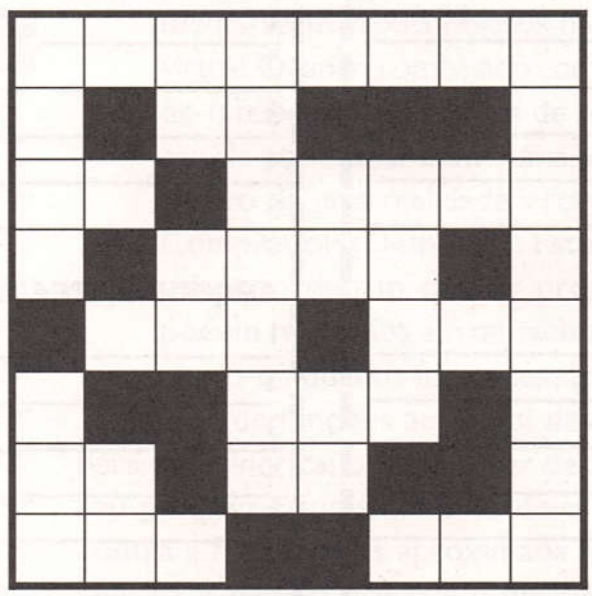
Dica Quente

Você já percebeu como os mapas das subgrades se parecem com os quebra cabeças de palavras cruzadas? Não é nenhum acidente — nós planejamos deste modo. Uma rápida passada por uma banca de jornais pode lhe fornecer infinitas horas de diversão na Rede. E você pode pegar alguns screamsheets (World News, National Enquirer) enquanto você está lá.

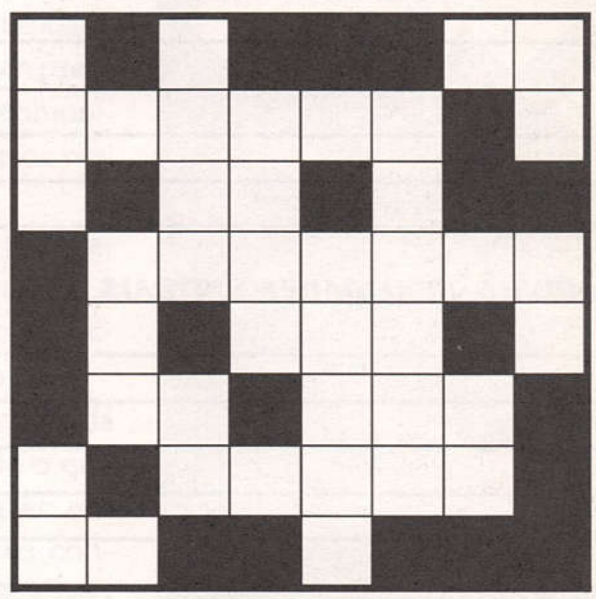
Exemplo de modelos de fortalezas.



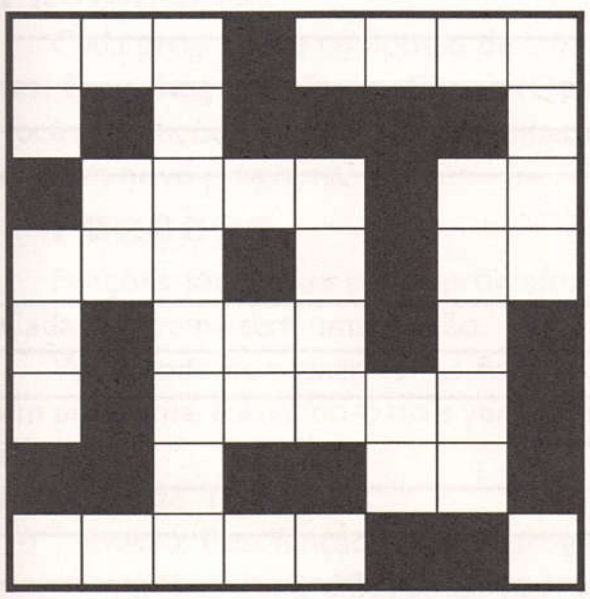
Resultado 1



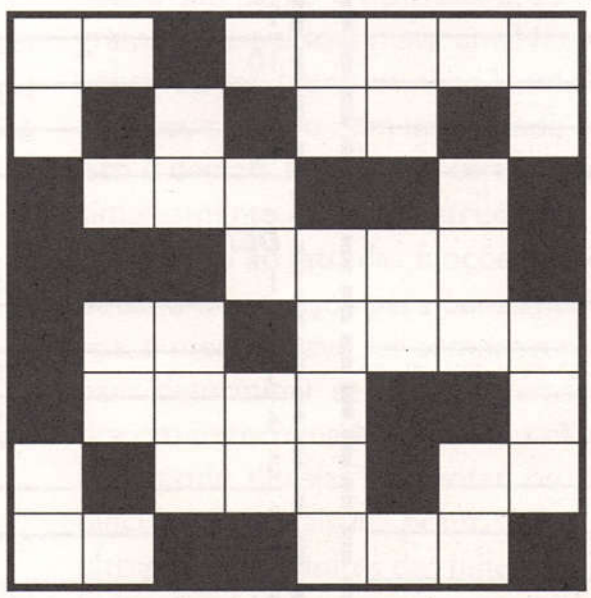
Resultado 2



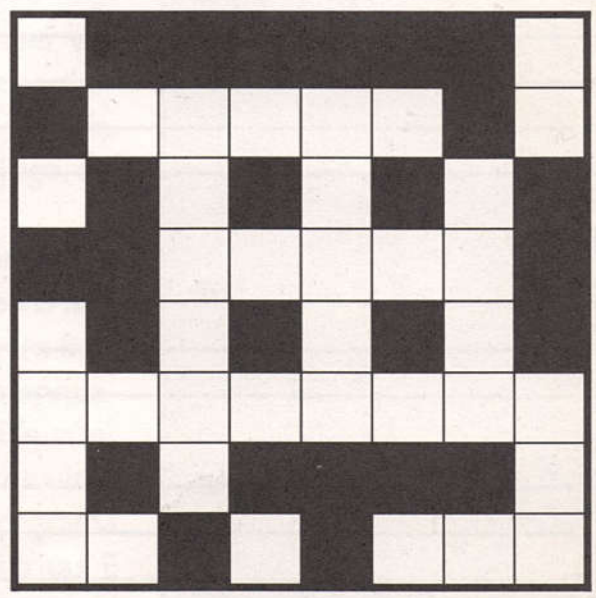
Resultado 3



Resultado 4



Resultado 5



Resultado 6

Cyberpunk

SISTEMA RÁPIDO

Nome_____ **# de CPU**_____ **Preço Total**_____

INT _____ **+10 Interface** **FORÇA MURO DE DADOS**_____

IA_____ **FORÇA PORTÃO DE ACESSO**_____

PERSONALIDADE

[ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estável [ ] Intelectual
[ ] Inumana [ ] Distante

REAÇÃO

[ ] Neutra [ ] Mata [ ] Observa [ ] Informa [ ] Fala

ÍCONE

[ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz
[ ] Técnico [ ] Humanóide

PERÍCIAS

1
2
3
4
5

ELEMENTOS REMOTOS

1
2
3
4
5

ARQUIVOS, REALIDADES VIRTUAIS, ETC.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

DEFESAS

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

Cyberpunk

SISTEMA RÁPIDO

Nome_____ # de CPU_____ Preço Total_____

INT _____ +10 Interface FORÇA MURO DE DADOS_____

IA_____ FORÇA PORTÃO DE ACESSO_____

PERSONALIDADE

[ ] Amistosa [ ] Hostil [ ] Estável [ ] Intelectual
[ ] Inumana [ ] Distante

REAÇÃO

[ ] Neutra [ ] Mata [ ] Observa [ ] Informa [ ] Fala

ÍCONE

[ ] Humano [ ] Geométrico [ ] Mitológico [ ] Voz
[ ] Técnico [ ] Humanóide

PERÍCIAS

1
2
3
4
5

ELEMENTOS REMOTOS

1
2
3
4
5

ARQUIVOS, REALIDADES VIRTUAIS, ETC.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

DEFESAS

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

PROGRAMANDO 101

Criação de um Novo Software para seu Netrunner

Apesar de você ter um monte de programas para escolher, não irá demorar muito até que você queira criar seus próprios. Os programas "feitos em casa" podem ser justamente o que seu Netrunner precisa, porque o material antigo fica conhecido bem rápido na Rede.

CONSTRUINDO NOVOS PROGRAMAS

Cada programa é composto de três partes: **Funções, Opções e Força.** Quando você usa funções, opções e forças juntas, você cria um novo programa.

Funções

Funções são o que o seu programa *faz*. Cada programa tem uma função.

Você pode combinar várias funções em um programa, tornando-o mais versátil e poderoso.

Dificuldade Tipo

10 Evasão: Esta função torna o programa ou o Netrunner difícil de ser rastreado.
15 Furtividade: Torna o programa ou o Netrunner mais difíceis de detectar.
20 Anti-programas: Função que ataca e destrói outros programas.
15 Anti-sistemas: Esta função danifica ou inutiliza um sistema.
10 Detecção: Detecta Netrunners/programas intrusos.
15 Alarme: Esta função alerta o sistema ou o Netrunner da presença de um intruso.
20 Anti-pessoal: Esta função ataca e mata Netrunners. O Netrunner ou é morto (recebe dano), ou é mentalmente danificado.
15 Intrusão: Permite que um programa/Netrunner atravesse muros de dados.
10 Proteção: Esta função detém ataques ao Netrunner ou ao terminal.
15 Decifrador: Abre códigos ou bloqueios.
10 Controlador: Esta função permite o controle de máquinas no Espaço Real.
10 Utilitário: Esta função recupera programas danificados, copia coisas, melhora a velocidade dos terminais, lê arquivos e realiza um trabalho geral de biblioteca.
10 Interativo: Este programa atua como uma pessoa em espaço virtual; ele fala, movimenta-se, manipula objetos na realidade virtual. Quando combinado com um pseudo-intelecto e habilidades de se comunicar, ele pode atuar como uma pessoa real dentro de uma realidade virtual.
10 Compilador (Demônio): Estes programas coordenam outros programas, e podem reduzi-los em tamanho, compactando-os quanto for necessário.

A lista de funções acima foi desenvolvida para ser genérica; o Netrunner decide o que seu programa supostamente deve fazer, encontra a função mais aproximada a sua concepção, e paga o preço em dificuldade pela função. Como esta função opera na realidade está a seu cargo e do mestre; se o seu programa Anti-pessoal mata um Netrunner envolvendo seu Ícone em uma luz violeta e derrete seu cérebro com uma rajada de energia, isto é demais. Porém, em termos de jogo, ele simplesmente mata o Netrunner.

Devido ao fato das funções deixarem um bocado de espaços para pensamentos criativos, o mestre deve ter sempre a palavra final para determinar se um programa se enquadra em determinada função ou não. Ele também pode desejar aumentar ou diminuir a dificuldade em alguns pontos se o programa ultrapassar os limites das funções descritas. E hei, se as coisas começarem a sair do seu controle sinta-se a vontade para fazer o programa enlouquecer e atacar seu próprio criador. É o estilo Cyberpunk.

"Eu, só confio nos programas que eu escrevo. E eu só programo coisa boa".
— Edger.

Opções

É o que individualiza um programa. Elas permitem que ele se mova livremente pela Rede, recorde eventos, reconheça coisas, e até mesmo obedeça comandos e converse. Você também pode criar (com a aprovação do mestre) suas próprias opções.

Uma Nota Sobre ÍCONES: ÍCONES são a representação visual de um programa na Rede. Um ÍCONEpode se parecer com qualquer coisa que você queira: pessoas, monstros, objetos, logotipos — você decide. Os programas não vêm com ÍCONES; você deve criá-lo. Não possuir um ÍCONE não significa que o programa não possa ser detectado, porém significa que ele irá aparecer como uma forma indefinida ao invés de uma imagem completa.

DIF	Opção
5	Capacidade de Movimento: O programa pode se mover livremente pela Rede enquanto o programa principal permanece na memória.
2	Rastreador: O programa pode seguir outro programa ou Netrunner através da Rede.
3	Auto Re-Rezz: O programa pode reconstruir-se, mesmo se destruído, caso obtenha um 5 ou 6 em 1D6.
2	Reconhecimento: O programa pode distinguir entre diferentes sinais de Netrunners ou programas.
3	Invisibilidade: O programa tem +2 de força para evitar Detecção por meio de evasão.
5	Memória: O programa pode se lembrar de eventos e pessoas específicas.
2	Velocidade: O programa adiciona +2 à velocidade do terminal quando está sendo executado.
3	Resistência: O programa é incansável e nunca irá desistir a não ser que seja destruído.
3	Conversação: O programa pode falar.
6	Pseudo-Intelecto: Um programa pode pensar como uma pessoa real de INT igual a 6.
1	ÍCONE (simples): O programa tem um ícone visível como o de um desenho animado na Rede.
2	ÍCONE (contextual): O ícone tem a qualidade de uma imagem de alta resolução de computador.
3	ÍCONE (Fractal): O programa tem um ícone meio realista, com texturas e sombras.
4	ÍCONE(fotorealista): O programa tem um ícone muito realista, do nível de uma boa imagem de vídeo ou cinema.
5	ÍCONE(superealista): O programa tem um ícone idêntico a uma pessoa ou objeto real.

Força

A Força é a potência do programa. Quanto maior for a força do programa, mais capaz de realizar suas funções ele será. A força é medida de um a dez. A maioria dos programas tem força em torno de 3 ou 4.

ESCREVENDO O PROGRAMA

Uma vez que você tenha determinado as funções, as opções e o nível de força do programa você deve averiguar o quão difícil será escreve-lo. Some todos os CUSTOS DE DIFICULDADE de todas as opções, e o nível de Força; o resultado será o Nível de Dificuldade de seu programa.

Por exemplo: Um Cão Infernal consiste de

Anti-pessoal	+20
Movimento	+5
Rastreameto	+2
Reconhecimento	+2
Força 6	+6
Ícone (Superralista)	+5

A Dificuldade total para se escrever o programa Cão Infernal seria 40.

Para fazer o teste da perícia, você deve somar sua INT + Perícia Programação + 1D10 para obter um valor maior ou igual do que seu número de dificuldade.

Associação: Algumas vezes você não tem perícia suficiente para escrever um programa. Contudo, dois ou mais Netrunners podem unir suas respectivas INTs e perícias, jogando 1D10 para o total. *Exemplo: com uma INT de 8 e uma perícia Programação de 10, Spider provavelmente não conseguiria escrever o programa Cão Infernal de dificuldade 40. Porém, com a ajuda de Edger (INT 9, Programação 7), os dois conseguem o impressionante total de 8+10+9+7=34. Necessitarão obter 6 ou mais em seu D10 para escrever o programa com sucesso.*

QUAL O TAMANHO DO PROGRAMA?

O tamanho do programa é determinado por sua dificuldade. Veja a tabela abaixo no número de dificuldade, e então verifique o tamanho do programa em UMs.

Dificuldade	UM
10-15	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31-35	5
36-40	6
41+	7

Um Cão Infernal tem uma dificuldade de 40. Isto significa que ele ocupará 6 UM.

QUANTO TEMPO LEVERÁ PARA ESCREVÊ-LO?

Cada ponto de dificuldade envolvido no programa, consumirá 6 horas de trabalho; este não precisa ser contínuo e pode ser dividido entre vários Netrunners, caso mais de um estiver envolvido no processo. *Por exemplo: Com uma Dificuldade de 40 são necessárias 240 horas de trabalho para programar um Cão Infernal. Spider e Edger decidem trabalhar em turnos de oito horas; neste ritmo eles irão terminá-lo em cerca de 30 dias. Contudo, eles decidem trabalhar ao mesmo tempo, reduzindo o tempo para apenas 15 dias.*

QUANTO CUSTARÁ?

Geralmente os programas são comprados no mercado, ao invés de serem escritos em casa. Para determinar o custo básico de um programa, multiplique a Dificuldade por 10ed. Multiplique este valor pelos modificadores abaixo, que dependem do tipo de programa.

Tipo	*Modificador*
Intrusão, Decifrador, Controladores, Utilitários	1x o custo.
Detecção & Evasão	2x o custo.
Anti-sistemas	3x o custo.
Anti-programas	4x o custo.
Anti-pessoal	25x o custo

Exemplo: A Dificuldade do Cão Infernal é 40; a razão de 10 ed por ponto, ele custaria cerca de 400 euros. Como se trata de um programa Anti-pessoal, ele deve ser multiplicado por 25, indo custar 10.000ed no mercado negro.

DEMONOLOGIA

Os Demônios são basicamente programas especializados, desenvolvidos para gerenciar vários outros programas. Estes subprogramas são compactados pela função compiladora do Demônio, de modo que, ocupam metade do espaço que eles normalmente precisariam, permitindo que o Netrunner rode mais programas na mesma quantidade de memória.

Para criar um Demônio, você deve começar construindo um programa normal, usando a função Compilador/Demônio. A este, você pode adicionar tantas opções quanto desejar, assim como determinar sua Força. A Força do *Demônio* é modificada pelo número de programas que ele transporta; para cada programa "a bordo" o *Demônio* perde um ponto de Força. Exemplo: Succubus II *começa* com uma Força 7. Porém devido ao fato dele transportar 3 programas, sua Força é reduzida para 4.

O próximo passo é construir todos os seus subprogramas. Não se preocupe com a Força de cada um; eles lutarão com um nível de Força igual a do *Demônio,* não com seu próprio. Após criá-los, some todos os níveis de dificuldade e os divida por 2. Adicione este resultado ao nível de Dificuldade do Demônio e você terá a Dificuldade total (e a quantidade de memória necessária) para seu Demônio completo.

Exemplo: Edger constrói um Demônio que transporta quatro programas. O seu apelido é Pixie, seu programa é construído da seguinte forma:

Compilador (Demônio)	*10*
Ícone (Simples)	*1*
Força 7	*7*
TOTAL	*18*

Ele então, conecta quatro programas, um de dificuldade 30, um de 25, e dois de 15 totalizando 70. Porém graças ao Demônio, o custo é de apenas 35 pontos! O resultado é uma versão final do Pixie, que tem um nível de dificuldade de apenas 53 pontos, uma economia de 17 pontos.

Um Demônio, a primeira vista, pode parecer ser uma grande idéia; você tem um monte de programas num pequeno espaço. Porém, existem algumas contrapartidas sérias:

Primeiro: o Demônio só é capaz de controlar todos estes programas se conectar sua estrutura à deles. Isto significa que, se o Demônio for destruído, todos os programas conectados a ele também são destruídos (é como se um navio afundasse com toda a sua tripulação).

Segundo: todos os programas combatem com um nível de Força igual a do Demônio. O que não vem a ser uma má idéia: carregue o Demônio com alguns programas baratos e, se a força do Demônio for maior, todos eles irão combater como... bem... Demônios. Contudo, você não terá um Demônio muito poderoso se você carregá-lo com um monte de subprogramas.

"Há um ciberpsico na CLD de Nigh City; nós o chamamos de "morcegão", um velho Netrunner da EBM que passou dos limites há uns sete anos atrás. À noite ele se veste com esta fantasia estranha e escala os telhados a procura de "malfeitores" para combater. Quando amanhece ele retorna ao seu apartamento e se conecta em sua realidade criada por ele mesmo chamada de "Mansão de Stately Jones" e dá estas festas imensas. "Nós íamos desligá-lo, mas... hei, suas festas são boas demais para se perder..." — Edger.

Terceiro: o Demônio tem de descompactar cada programa antes de poder usá-lo, e tem de compactá-lo novamente após o uso. Isto significa que existe um atraso na velocidade, um valor negativo igual ao número de programas sendo carregados. Por exemplo: se você tem quatro programas carregados no seu Demônio, isto representará uma velocidade de -4 para a velocidade de seu terminal. E quando você tem de ser rápido isto pode ser um desastre.

Porém, se você está procurando um meio de armazenar um bocado de programas em pouco espaço, o Demônio é o caminho.

VIRTUALMENTE LÁ

Realidades Artificiais na Rede.

NO PRINCÍPIO ERA O CRIADOR...

O CRIADOR, desenvolvido pela Silicon Graphics Technologies em 2014, é uma combinação de programas de animação/desenho que extrai objetos de um imenso banco de dados e os adapta de acordo com a preferência de seu projetista. O objeto é então animado baseado no cenário geral e o objeto novo se relaciona com o Netrunner e com os outros objetos na área de memória. O Criador foi originalmente projetado como um programa de demonstração para o cibermodem LYREX 3000 da Silicon. Contudo, ele se tornou tão popular que foi diretamente integrado ao sistema operacional do LYREX e todos os terminais subseqüentes da Silicon Graphics. O Criador logo foi copiado em várias formas por outras corporações produtoras de ciberterminais, de forma que, em 2016 ele era a forma de operação padrão em 98% de todos os terminais modernos.

O Criador, é claro, é perfeito para gerar **RealidadesVirtuais**.

Propriedades da Realidade Virtual

A RealidadeVirtual é apenas isto: uma realidade artificial construída por uma combinação de estímulos sensoriais e imagens gráficas. É como um universo de bolso, que geralmente contém edifícios inteiros, cidades ou até mundos. A Realidade Virtual é a maior conquista da tecnologia de Interface do século XXI.

Qual seu tamanho?

A extensão de uma realidade virtual é baseada em duas coisas. A primeira é o quão aproximada ela está da realidade, para ser exato a quantidade de objetos contidos naquela realidade; uma pequeno enfeite, por exemplo, é muito mais complexo do que uma caixa grande, e irá consumir muito mais memória para ser criado.

Para simplificar, nós simplesmente contamos o número total de objetos existentes naquela realidade, tirando uma média do grau de complexidade de todos os seus objetos. O resultado nos dá uma aproximação bastante boa de quantas UMs serão exigidas para criar aquela realidade.

O espaço real, coberto pela realidade virtual não importa; você pode construir um imenso espaço virtual com apenas uma centena de itens, se um deles for um céu infinito e os outros quilometros e quilometros de gramado. O que é importante para o projetista, é o número de objetos diferentes com que se pode interagir dentro do espaço virtual.

Isto pode levar a algumas questões interessantes. Você deseja construir uma imensa mansão porém, não tem UMs suficiente para isto? Construa-a como uma realidade de 1.000 objetos, e converta as imensas estantes de livros em um só objeto (é claro que você não será capaz de pegar um livro e lê-lo, porém você não está tão interessado em leitura assim). Faça com que todos os muros sejam um único objeto; você não será capaz de mover os quadros ou abrir as janelas, no entanto, eles parecerão bem legais. E assim por diante.

"Criador? É algo como um kit para construir seu universo. Uma espécie de poder divino, certo?
— Spider Murphy

A quantidade de objetos que pode conter uma realidade virtual está a cargo do mestre; ele é único capaz de julgar com quantas coisas você será capaz de interagir num contexto de "jogo", (afinal, será ele que irá lhe descrever sua realidade virtual como sendo parte do jogo). As descrições da tabela abaixo são, primordialmente, para referências. O mestre pode decidir que um porta aviões com um esquadrão de F-18 irá apenas requerer 10.000 objetos, desde que a maioria dos jatos sejam formas simples não voadoras, e que os únicos locais que você pode ir na realidade, são a sua cabina, o convés de vôo e a ponte. Ou ele pode decidir que se você quiser um escritório completamente funcional, necessitará 10.000 objetos que descrevam cada pedaço de papel, lápis ou, clipes.

Criando Objetos Individuais

A criação de um objeto individual também é possível; criar um universo inteiro só dá dor de cabeça. Afinal, você realmente deseja visualizar cada folha de árvore numa floresta?

Contudo, você ocasionalmente pode desejar criar um único item para uma razão específica; um livro que você deseja ler ou uma refeição que você deseje "comer". Como regra geral exige-se 0,01 UM para criar um objeto simples. Cerca de 0,02 UM para criar um objeto completamente funcional com uma complexidade razoável. Assim como para a criação das grandes realidades, a quantidade exata de memória que é necessária para criar um único objeto está a cargo do mestre.

tá-lo.

Este programa é o *Criador* . Utilizando-se de um enorme banco de dados de gravações digitais de dança cerebral e rotinas de modelagem de realidades tridimensionais, o Criador configura o nível de realismo para toda a estrutura, escolhendo e criando imagens a partir do banco de dados. Uma parte das regras do mundo virtual é que, todos os objetos contidos em uma realidade devem ter o mesmo nível de realismo. O Criador permite cinco níveis de realismo:

Simples: O objeto é como um desenho animado. Existem cores e formas toscas, porém não existem texturas, sombras ou diferença entre os sabores. Todos os objetos têm o mesmo peso, a mesma sensação para o toque, fazem os mesmos sons limitados ("bonk!", "bepp!").

Contextual: Esta realidade é como um vídeo game de ótima qualidade. Existem cores e sombras. As texturas são limitadas, porém as coisas macias são macias ao toque, coisas duras são duras, moles são moles, ásperas são ásperas. Os sabores são doces, salgados, ácidos e amargos. Coisas fazem sons que são muito parecidos com os da vida real (um motor de carro tem um som muito similar ao de um carro, um pássaro de um pássaro), porém falta definição, uma vez que eles são criados a partir de gravações digitais.

Fractal: Esta realidade é muito parecida com a vida real. Cada objeto tem um sabor, som e textura diferenciados. As cores são graduações suaves e os objetos podem ser brilhantes, opacos, transparentes e escurecidos. Existe o frio e o quente, porém não há variações de temperatura. A distância e a relação entre os objetos influi sobre os demais. Quando um avião atravessa uma nuvem, o ar cria turbulências, o sol se reflete na água, etc.

Fotorealista: Esta realidade é muito parecida com um filme muito, muito bom. Os sabores são muito similares com o que eles são na vida real, assim como as texturas, os

TABELA DE LIMITES VIRTUAIS

Número de Objetos	Descrição	UM
100 objetos	Sala de Conferência Virtual	1
1000 objetos	Sala de Conferência complexa, ou Escritório	2
10.000 objetos	Escritório complexo, ou Área de Recreação Virtual	4
100.000 objetos	Edifício Virtual	8
1.000.000 objetos	Edifício Complexo, ou Cidade Virtual	16
1.000.000.000 objetos	Cidade Complexa ou Mundo Virtual	32

NÍVEL DE REALISMO

O segundo componente de uma Realidade Virtual é o seu nível de realismo. Quanto mais realista ela for, mais os objetos dentro dela se relacionam da forma que você esperava. As coisas na realidade têm cor, sombras, reflexos, texturas, sabores e sons. Eles podem interagir entre si e projetar sombras.

Eis um exemplo. Existem vários modos de se criar um carro. Você pode desenhá-lo como sendo uma caixa com uma caixa menor no topo e quatro bolinhos como rodas. Você pode esboçá-lo de modo realista, com cores, curvas e reflexos que um carro real teria. Você pode pintá-lo no estilo superrealista dos artistas modernos, de forma tão real que os cromados brilhem. Você pode tirar uma foto de um carro real. Ou você pode construir um carro de verdade.

Cada um destes passos representa um aumento no realismo do carro. Conforme você sobe na escala, o carro vai ficando mais realista. Os reflexos e sombras, as texturas, os sons e os pesos, todos podem existir em vários níveis de realismo em uma realidade virtual. Tudo o que é preciso é o programa certo e memória suficiente para implemen-

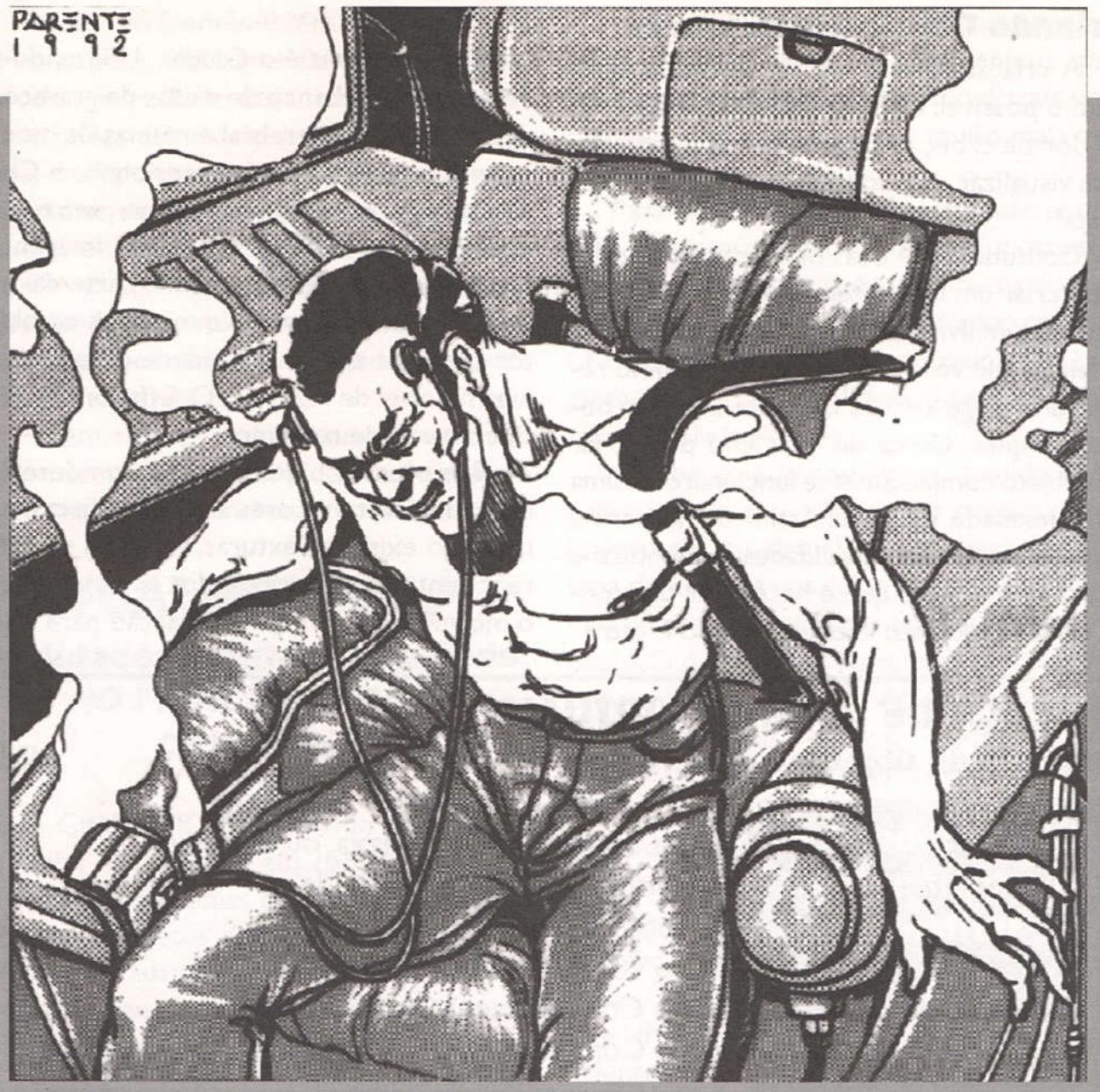
A CIÊNCIA ENCONTRA OS GAMES

Alguns de vocês mais ligados em matemática vão perceber imediatamente (como o editor Will "Mister Science" Moss apontou quando leu esta seção) que o número de objetos em uma realidade virtual aumenta em uma ordem de magnitude, enquanto que a UM necessária não.

Eis o porquê. A maioria dos objetos em uma grande realidade virtual são na verdade "repetições" — coisas que são muito parecidas com outras coisas similares que não exigem um código especial para serem criadas. Ao invés disto, eles roubam suas f'órmulas de construção de algo muito similar (uma espécie de rotina GOSUB para aqueles que entendem de programação). Cada vez que você cria um objeto de uma classe particular, você apenas usa a subrotina para criá-lo.

Por exemplo: Na realidade do castelo da Arasaka, existem centenas de guardas, que são todos iguais com apenas pequenas variações (veja Multidão na pág. 173). Em uma cidade virtual todos os carros são bem parecidos, assim como os prédios, pássaros, árvores, pedras, sinais, postes telefônicos, etc.

E assim que (em nosso universo de jogo pelo menos) nós cuidamos do problema do tamanho da UM. É claro que, a principal razão é que em um contexto de jogo, para cuidar de um bilhão de objetos em um mundo virtual seriam necessários pelo menos 100.000 UM (reflexo da verdadeira ordem de magnitude) que por sua vez iriam requerer pelo menos 10.000 UM. Ninguém jamais teria memória suficiente para criar realidades virtuais realmente interessantes, e o jogo em conseqüência seria muito menos divertido.



sons e as cores. A luz se reflete sobre os objetos. As coisas se relacionam quase que exatamente como na realidade; as ondas se movimentam e refletem a luz em padrões interessantes, as árvores balançam com o vento, a poeira se acumula nas mobílias, as coisas são quentes ou frias em relação uma com as outras.

Superrealista: Se existe uma diferença entre isto e o mundo real você não é capaz de perceber.

Para se determinar o custo final de uma UM, multiplique o custo em UM da construção virtual pelo multiplicador de nível de realismo.

Multiplicadores de Realismo

Simples	x1
Contextual	x2
Fractal	x3
Fotorealista	x4
Superrealista	x5

Terminando o Trabalho

Criar um universo não é uma tarefa fácil; ele exige a paciência e a imaginação de um deus. Para criar uma Realidade Virtual, você deve fazer um teste de perícia e obter um resultado maior ou igual ao número de dificuldade especificado para o tamanho de sua criação. Isto reflete a sua habilidade de interagir com o programa Criador e comandá-lo com sucesso no processo de construção da Realidade Virtual.

1 objeto	automático
100 objetos	10
1.000 objetos	15
10.000 objetos	20
100.000 objetos	25
1.000.000 objetos	30
1.000.000.000 objetos	35

Fazê-lo mais ou menos real não é o problema. O Criador automaticamente ajusta o nível de realismo desejado e modela suas construção de acordo.

Trabalho em equipe: Algumas vezes pode ser que você não seja capaz de criar o que desejava, afinal a tarefa é muito grande. Contudo, dois ou mais Netrunners podem combinar suas INT e perícia Interface e adi-

cionar o resultado da jogada de 1D10 a este total. Eles podem dividir o tempo de construção entre eles também. É assim que áreas comercias virtuais muito grandes são criadas. Uma equipe de Netrunners divide o trabalho, e cada um fica encarregado de uma parte específica da tarefa de visualização.

Quanto Tempo Levará?

Na realidade muito menos do que você imagina. O Criador trabalha a partir da habilidade do usuário em visualizar. Ele então gera um objeto de sua memória o mais aproximado possível da visualização do usuário. Assim como regra, os objetos são criados com a velocidade do pensamento. A regra é:

1 objeto	1 segundo
100 objetos	2 minutos
1.000 objetos	15 minutos
10.000 objetos	2 horas
100.000. objetos	24 horas
1.000.000 objetos	240 horas
1.000.000.000 objetos	2.400 horas.

Dividindo a Memória

Você pode distribuir o custo de memória de uma realidade virtual colocando-a em memórias adjacentes. A carga real pode ser dividida em quantidades iguais e colocada em memórias específicas, ou dividida desigualmente, com o excedente indo para uma memória vazia. Todas as memórias usadas numa realidade virtual devem permanecer adjacentes na arquitetura do sistema.

Fazendo por Partes

Você pode optar por ir devagar quando for construir uma realidade virtual; a maioria dos humanos são incapazes de prever cada contingência possível de uma realidade com um bilhão de objetos, e não tem muito sentido em se criar um espaço de um bilhão de objetos se você não pode preenchê-lo. O modo mais fácil é começar com uma pequena seção, e então adicionar parte por parte os espaços virtuais adjacentes até que toda a memória esteja preenchida. Você pode então, estender novas seções para a próxima memória. A realidade virtual do Castelo de Arasaka em Osaka foi construída deste modo, os altos executivos têm toda uma equipe de programadores.

POVOANDO SUA REALIDADE

Certo, agora que você criou um lugar realmente legal para se brincar, é hora de colocar alguns atores. As Realidades Virtuais são basicamente cenários, com edifícios, céu, árvores e terra, todos servindo como localização. Carros, AVs, livros, mobília, etc... são apenas suportes da construção virtual. Porém, se você deseja pessoas para se relacionar, deve criá-las separadamente como se fossem programas. Existem três tipos de "pessoas" que você pode criar para povoar uma realidade virtual:

A Multidão: A Multidão é um programa interativo com capacidade de conversação e um pseudo-intelecto limitados. A Multidão tende a agir como... bem... como uma multidão; todos os seus membros pensam e fazem as mesmas coisas. Por exemplo, se a Multidão está em uma festa ela agirá de acordo: jogará conversa fora, e fará "oohs" e "ahs", isso se você fizer algo realmente interessante. Contudo, se você tentar se engajar em uma conversa com um único membro da Multidão, ele ou ela só será capaz de despejar palavras banais como "hei, ótima festa" ou "você viu o último jogo dos (Giants, 49ers, Bears, Yankees, etc?)". A Multidão não tem a opção de memória, assim se você encontrar alguém em algum outro lugar, este alguém irá gaguejar, tentar fingir que ele se lembra de você, e geralmente fazer todo o tipo de coisas que você iria fazer em uma situação semelhante. Quem disse que isto é uma realidade artificial ?

Criar uma Multidão tem uma Dificuldade de 16 (multiplicado pelo nível de realismo que tenha escolhido). Uma Multidão ocupa 1UM para cada 100 pessoas. A mesma Multidão pode ser usada em qualquer parte da realidade virtual; simplesmente se movem e "mudam de roupa" para a próxima cena. Multidões geralmente são vendidas no mercado aberto ou trocadas entre os Netrunners. Afinal, todo mundo precisa mudar de vez em quando da mesma multidão de sempre.

Pessoas Individuais: São personagens com todas as habilidades de conversação e pseudo-intelecto de uma multidão, porém com a opção de memória também. Eles representam os personagens chave em sua realidade virtual, e podem se relacionar com você de forma muito similar a uma pessoa real. Eles se lembram de seu nome, do que vocês fizeram juntos, e até mesmo têm suas próprias peculiaridades de personalidade. Criar um indivíduo tem uma Dificuldade de 21 (multiplicado pelo nível de realismo escolhido) e ocupa 2 UM. Porém isto pode valer a pena se o indivíduo for sua própria Loira Linda Estrela de Cinema Virtual (ou "avião").

Programas de pessoas individuais sempre

"Eu sei o que você quer. Eu estou pronto para realizar uma interface com você!"

— Virtual Vickie CLD 2543.9280

"Existe algo realmente pervertido na idéia de uma BBS de prostituição virtual."

— Spider Murphy

"Conheci um cara uma vez, que criou uma versão virtual de seu chefe no sistema da Microtech. Toda noite, ele o largava numa simulação de Night City e o caçava. Uma noite ele estava nas ruas quando viu seu chefe saindo de um táxi. O cara ficou completamente fora de si — foram necessários quatro caras da C-SWAT para tirá-lo de cima do corpo..."
— Edger

podem ser comprados ou copiados de outras fontes; há um mercado em expansão de fornecimento deste tipo de programas para uso virtual. A maioria das BBS e catálogos de compras têm seções de anúncios de cópias de personagens virtuais; são conhecidas como "mercados de carne", "poços de escravos" e "confraternização dos artistas". Os preços variam de algumas centenas de ed (para um modelo de professor de história chato) até dois ou três mil (para o modelo do deus/deusa Zarkoniano do amor).

Programas Ofensivos/Defensivos: Nem todos os habitantes de uma realidade virtual são peças de mente simples para conversação. Qualquer programa ofensivo ou defensivo pode, por uma pequena quantidade adicional de pontos de Dificuldade, ser confeccionado com uma opção interativa e um pseudo-intelecto. Isto permite que o programa tenha uma função decorativa assim como uma função de proteção. Você pode entrar em seu castelo virtual, pôr seus pés na sua cadeira virtual, fazer com que seu servo virtual lhe sirva uma bebida virtual e relaxar enquanto acaricia a peluda cabeça de metal de seu virtual (e letal) Cão Infernal.

UM EXEMPLO DE REALIDADE

O Clube de Caça é uma BBS estabelecida na região de Olímpia na Rede; suas coordenadas no espaço real são provavelmente algum lugar nos arredores de Denver (apesar de ninguém ter certeza). O Clube de Caça consiste em uma realidade de 1.000.000 de objetos (um edifício complexo). Seu nível de realismo é superrealista, que eleva o nível de memória necessária de sua base de 16 UM para 80 UM. Devido a suas limitações de espaço, esta realidade virtual está armazenada em oito espaços de memória adjacentes na Fortaleza de Dados do Clube de Caça.

A maior parte do clube é a **Mansão**, que está armazenada nas memórias um e dois. A maior parte da mansão é feita de imensos quartos no estilo Tudor, cheia de pequenos objetos valiosos e tralhas. Estes mesmos quartos são bem simples: piso, carpetes, cortinas, paredes ornamentadas com pinturas fixas. Apenas a mobília é móvel. Cada quarto tem uma pesada porta de carvalho com uma plaqueta de bronze que explica sua função, a maioria é usada como salas de conversação para os muitos membros da BBS que a visitam. É um ótimo local para troca de informação, jogar e socializar-se. Ela ocupa o espaço de várias BBSs padrões. Uma vez que a Mansão está limitada a alguns poucos objetos grandes, ela usa muito pouca memória.

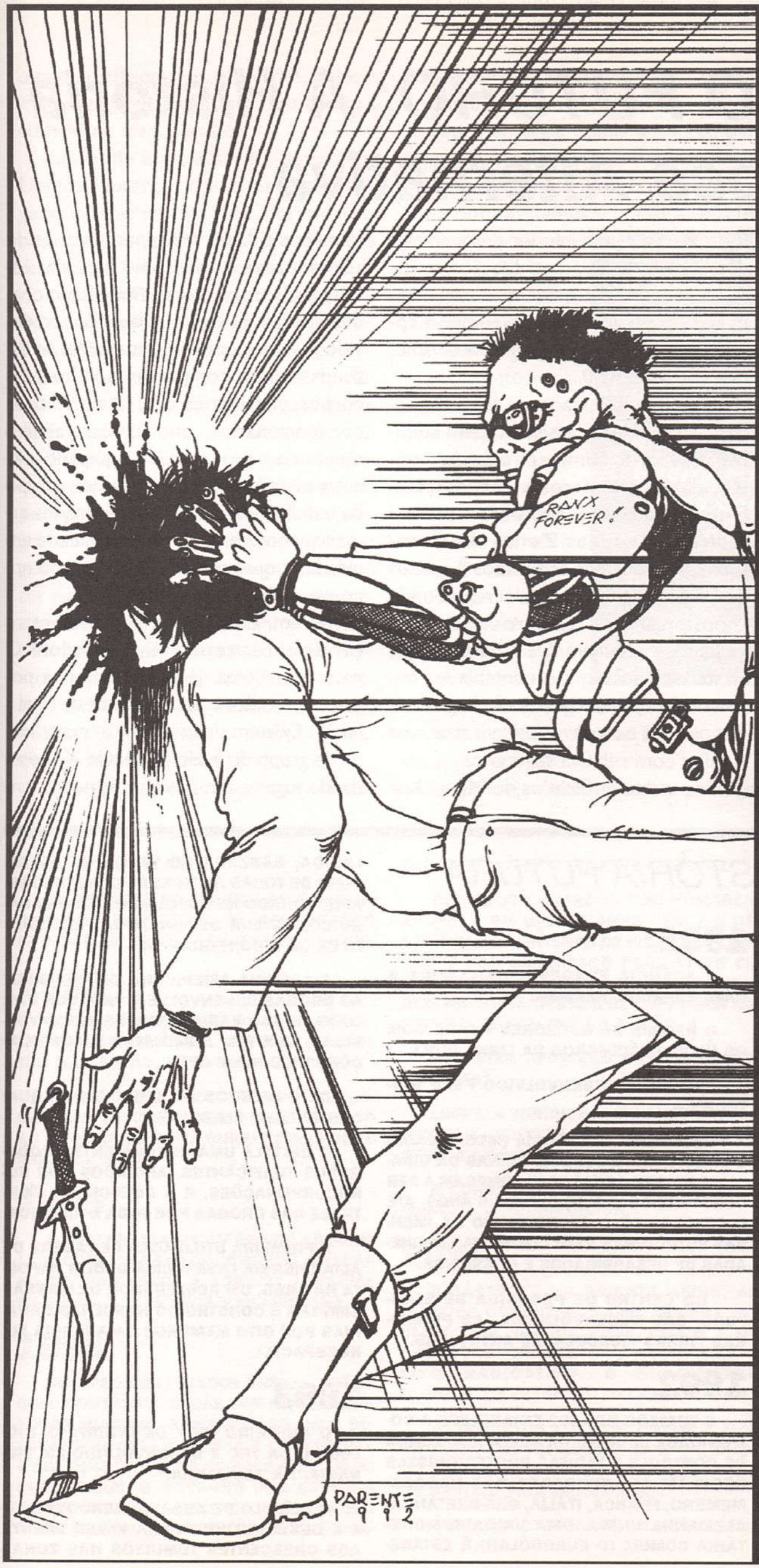
A maior parte da memória número três está preenchida com o jardim; uma reprodução de um jardim inglês com rosas, caminhos e pequenas fontes além de uma área para jogo de croquê. O limite do jardim é definido por um muro alto e o céu, a realidade virtual termina aqui e ir além é impossível.

A **Sala de Estar** ocupa uma grande parte das memórias quatro e cinco, e é de longe o mais complexo dos salões, sendo acessível apenas para os membros veteranos do clube. Ela contém os extensos arquivos do Clube de Caça (disfarçados como livros velhos atrás de painéis móveis nas paredes), um quadro de mensagens (desenhado para parecer com o guarda chaves de um hotel), e suas bibliotecas de entretenimentos, jogos e programas. A biblioteca é guardada por um programa de alarme conhecido como **Dent**.

O Dent conta com as funções Detecção e Alarme e opções de interface, incluindo a habilidade de lembrar-se de pessoas e eventos, reconhecer cibersinais, obedecer comandos, habilidade de conversação, pseudo-inteligência e atividade constante. O programa Dent tem uma Força 6 e um ÍCONE superrealista de um mordomo chato com um sotaque tipicamente britânico.

Além do Dent, o Sala de Estar também é o lar do DOG, uma versão modificada do Cão Infernal com Força 8. O DOG está programado para reagir a qualquer alarme disparado pelo Dent, e atacar o intruso imediatamente.

A **Sala de Jantar** ocupa a maioria das memórias seis e sete; é uma sala do estilo barroco com um vasta mesa repleta de comidas raras e vinhos exóticos. Devido a grande quantidade e variedade dos pratos servidos, esta sala ocupa um bocado de espaço pela quantidade de objetos; quando uma memória adicional é exigida em algum outro lugar, partes do banquete da Sala de Jantar são desrezzados pelo operador do Sistema para liberar espaço.



HISTÓRIA
TECNOLOGIA
DICAS QUENTES
VIDA NOTURNA
MEGACORPORAÇÕES

CAPÍTULO
11

Todas as Coisas Negras & Cyber-punk

AMBIENTAÇÃO

CHOQUE DO FUTURO: A História de Uma Época Alternativa

Nos Estados Unidos, trinta e dois anos de um governo corrupto e a desestabilização econômica resultaram em uma nação dividida — por classes, raças e condições econômicas.

No fim da década de 80, era evidente que a nação tinha problemas. A maioria das normas sociais foram dissolvidas sob uma onda de competição entre grupos com interesses especiais, modas alimentadas pelos meios de comunicação e uma política mundial do "eu primeiro". Por volta de 1994, o número de desabrigados atingia a espantosa quantia de 21 milhões. A evolução tecnológica havia criado uma dicotomia na estrutura econômica, criando duas classes radicalmente divergentes — um grupo de profissionais corporativos ricos orientados para a nova tecnologia, e uma classe inferior de operários desabrigados, sem especialização técnica. A classe média foi quase que completamente erradicada. Foi este sombrio começo que levou à paisagem atual da América dos anos 2000.

Nas grandes cidades as áreas de negócios são limpas, asseadas, bem iluminadas, livres do crime e da pobreza, controladas por poderosas corporações. Em contraposição, rodeando as áreas centrais estavam as **Zonas de Combate** — subúrbios esquálidos e guetos queimados de uma área decrépita onde "boostergangues" e outros sociopatas violentos se reunem. Os subúrbios mais afastados também são controlados pelas corporações, seguros e bem guardados onde os executivos podem criar suas famílias com relativa segurança.

Por todos os Estados do Meio Oeste muitas cidades pequenas haviam sido abandonadas, assim como fazendas locais, negócios e bancos haviam falido com o despertar de um caos econômico devido à seca e conseqüente fome. As fazendas foram compradas por imensas corporações agrícolas e são mantidas por funcionários contratados, trabalho mecânico e guardas bem equipados. As auto-estradas se tornaram um campo de batalha quando grupos Nômades armados começaram a viajar de cidade em cidade, saqueando e pilhando como um grupo de bárbaros mecanizados.

Porém, existe um brilho de esperança no meio desta paisagem desoladora. O passar da última década unificou os pobres, oprimidos e descontentes de toda a nação. Existem sinais de que a mentalidade de grupo do início do século XXI está dando lugar a um novo movimento, en-

CRONOLOGIA DA HISTÓRIA FUTURA

1990

COMEÇO DO PRIMEIRO CONFLITO DA AMÉRICA CENTRAL. O GOVERNO DOS EUA SE ENGAJA EM AÇÕES INTERVENCIONISTAS NO PANAMÁ, HONDURAS, NICARÁGUA E EL SALVADOR. FORÇAS MILITARES SÃO ENVIADAS PARA MANTER A SEGURANÇA DA ZONA DO CANAL DO PANAMÁ CONTRA UM EX-DITADOR MARIONETE DOS EUA.

REUNIFICAÇÃO DAS ALEMANHAS ORIENTAL E OCIDENTAL. O PACTO DE VARSÓVIA SE DIVIDE EM NAÇÕES SEPARADAS.

COLAPSO DO MEGA-ESTADO SOVIÉTICO. DESTE PONTO EM DIANTE, A URSS COMEÇA UMA NOVA ERA DE REAPROXIMAÇÃO COM A EUROPA OCIDENTAL; POR VOLTA DO ANO 2000 OS SOVIÉTICOS SÃO OS MAIS PODEROSOS ALIADOS DO EUROTHEATRE.

O PRESIDENTE SOVIÉTICO GORBACHOV APONTA SEU SUCESSOR PARTIDÁRIO ANDREI GORBOREV.

QUEDA DA ÁFRICA DO SUL; DURANTE OS PRÓXIMOS 4 ANOS, A COMUNICAÇÃO É ÍNFIMA OU INEXISTENTE, APESAR DE CORREREM RUMORES DE TERRÍVEIS ATROCIDADES E GUERRAS GENOCIDAS.

1991

A AGÊNCIA EUROESPACIAL LANÇA A NAVE ESPACIAL HERMES.

O REGIME DE GORBOREV ACABA COM OS ÚLTIMOS MEMBROS DA LINHA DURA.

CHOOH2 É DESENVOLVIDO PELA BIOTÉCNICA.

A PRIMEIRA ARCOLOGIA (MEGACIDADE) É CONSTRUÍDA SOBRE AS RUÍNAS DA CIDADE DE JERSEY. 16 "ARCOS" COMEÇAM A SER CONSTRUÍDOS NOS PRÓXIMOS 5 ANOS, ATÉ O COLAPSO DE 1997, DEIXANDO AS IMENSAS ESTRUTURAS SEMI COMPLETAS RECHEADAS DE DESABRIGADOS E POSSEIROS.

NO CENTRO DE PESQUISA DE STANFORD, SÃO DESENVOLVIDAS, AS PRIMEIRAS FIBRAS MUSCULARES ARTIFICIAIS.

1992

O TRATADO DE 1992 ESTABELECE A COMUNIDADE ECONÔMICA EUROPÉIA. ZONAS DE CONTROLE E TARIFAS PROTECIONISTAS REGULAM AS ATIVIDADES DAS NAÇÕES-MEMBRO, FRANÇA, ITÁLIA, GRÃ-BRETANHA, ALEMANHA UNIDA. UMA UNIDADE MONETÁRIA COMUM (O EURODÓLAR) É ESTABELECIDA, BASEADA NO VALOR MÉDIO EM OURO DE TODAS AS MOEDAS COMBINADAS. APRISIONADO NUM ISOLACIONISMO PARANÓICO, OS EUA DECLINAM DA POSSIBILIDADE DE INCORPORAR-SE.

A AGÊNCIA AMERICANA DE CONTROLE ÀS DROGAS DESENVOLVE E PROPOGA POR TODO MUNDO VÁRIAS PRAGAS DESENVOLVIDAS, QUE TÊM COMO ALVO AS PLANTAÇÕES DE COCA E ÓPIO.

OS GOVERNOS DO CHILE E DO EQUADOR ENTRAM EM COLAPSO.

SE INSTALA UMA GUERRA ENTRE PODEROSOS TRAFICANTES, APOIADOS POR EUROCORPORAÇÕES, E A AGÊNCIA DE CONTROLE DAS DROGAS POR TODA A AMÉRICA.

A PRIMEIRA UTILIZAÇÃO DE LASERS DE ALTA ENERGIA LEVA A UMA ORDEM IMPOSTA NA URSS. UM ACELERADOR DE MASSAS SIMPLES É CONSTRUÍDO NAS ILHAS CANÁRIAS POR OITO MEMBROS DA AGÊNCIA EUROESPACIAL.

1993

O PRIMEIRO CHIP DE INTERFACE BIOLÓGICO DA TRC É DESENVOLVIDO EM MUNIQUE, NA ALEMANHA.

O VEÍCULO DE ASSALTO AERODYNE AV-4 É DESENVOLVIDO PARA FAZER FRENTE AOS CRESCENTES TUMULTOS NAS ZONAS

quanto os Roqueiros, Nômades, Solos e Mídias tomam as ruas para lutar contra a autoridade e a opressão.

Longe de estar acabado, os Estados Unidos (contra todas as expectativas), parece estar ressurgindo. Porém, apenas o tempo poderá dizer se a chamada revolução Cyberpunk terá sucesso.

No EuroTheatre, as coisas vão consideravelmente melhores. A Bolsa Mundial deValores e o Mercado Comum criaram uma economia crescente e estável na qual a maioria das nações européias participa — as exceções são a Itália, Espanha e Grécia, que sofrem conturbações políticas crônicas. Aqui as corporações internacionais também têm grande influência e poder, porém vários governos europeus conseguiram manter estes barões dos negócios sob controle. Apenas a Grã-Bretanha tem sofrido grandes problemas econômicos — atolada por uma imigração maciça e uma base tecnológica antiquada, suas ruas são quase tão explosivamente perigosas quanto as dos Estados Unidos.

Com as reformas massivas no início dos anos 90 (e o conseqüente expurgo dos linha dura em 1991), a Neo-União Soviética emergiu como um forte parceiro no EuroTheatre em expansão. A maioria do Leste Europeu goza de uma autonomia impensável durante os tempos da guerra fria. Ela ainda não pode alimentar sua população faminta, e sua tecnologia ainda está muito atrás das demais nações européias. Devido ao contínuo fracasso das reformas econômicas e sociais do Partido Neo-Comunista, os "linha dura" estão ganhando poder e prestígio entre os adeptos sobreviventes da guerra fria, a ponto de produzir uma confrontação entre estes e os reformistas liberais.

O **Oriente Médio** está silencioso. Ameaçadoramente silencioso. O combate nuclear deixou vastas áreas do Irã, Líbia, Iraque, Chade e Emirados Árabes como campos de vidro radioativo. Apenas o Egito, Síria e Israel sobreviveram intactos; suas aeronaves foram capazes de abater os bombardeiros suicidas quando estes estavam a caminho.

"Imagine um mundo onde a América Central não se torna o campo de batalha; onde os E.U.A. resolveram seus problemas com o crime, inflação e drogas; onde a Guerra Fria terminou em uma democracia e não numa sucessão de ditaduras..."
—Dr. Albert Harper autor de A História em Colisão, 2015.

A maioria das pessoas da região ficaram reduzidas a um governo de um grupo mafioso, abarrotadas em suas cidades destruídas ou acossadas sob a tirania de um chefe militar local. Muitos fugiram para o deserto, para reaparecerem como tribos guerreiras. Outros abraçaram o fanatismo religioso, oriundo do Oriente Médio para se vingarem com atos de terrorismo e assassinato. Rumores da Jihad (a

URBANAS DOS E.U.A.

OS CHEFÕES DO TRÁFICO COLOMBIANO DETONAM UM PEQUENO APARELHO TÁTICO NUCLEAR EM NOVA YORK, 15.000 MORTOS.

1994

QUEBRA DA BOLSA MUNDIAL DE AÇÕES. A ECONOMIA DOS E.U.A. TENTA SE SUSTENTAR MAS ENTÃO, ENTRA EM COLAPSO.

UM ACIDENTE NUCLEAR EM PITTSBURGH MATA 257 PESSOAS. MORTES DEVIDO AO CÂNCER AUMENTA DURANTE OS PRÓXIMOS DEZ ANOS.

1995

O ACELERADOR DE MASSA DO KILIMANJARO COMEÇA A SER CONSTRUÍDO, GRAÇAS AO ACORDO ENTRE A AGENCIA ESPACIAL EUROPÉIA E A ALIANÇA PAN-AFRICANA.

1996

COLAPSO DOS ESTADOS UNIDOS. ENFRAQUECIDOS PELAS PERDAS COM A QUEBRA DA BOLSA MUNDIAL. SOBREPUJADO PELO DESEMPREGO, PELA POBREZA E CORRUPÇÃO, O GOVERNO DE MUITAS CIDADES FALIRAM OU QUEBRARAM. O GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS ATOLADO NO DÉFICIT ASSOMBROSO E NAS MAQUINAÇÕES DO GRUPO DOS QUATRO ESTÁ COMPLETAMENTE INEFICAZ.

TUMULTOS CAUSADOS POR NÔMADES. AGORA, 1 EM CADA 4 AMERICANOS É DESABRIGADO. CENTENAS DE MILHARES COMBATEM POR UM ESPAÇO PARA VIVER EM TODO O E.U.A. OS GRUPOS NÔMADES SURGEM NA COSTA OESTE E SE ESPALHAM RAPIDAMENTE POR TODA A NAÇÃO.

PRIMEIRA APARIÇÃO DAS "BOOSTERGANGUES".

LIMPEZA JURÍDICA. CIDADÃOS IRADOS LINCHAM CENTENAS DE ADVOGADOS DE DEFESA CRIMINAL.

A CONSTITUIÇÃO FOI SUSPENSA. A LEI MARCIAL É ESTABELECIDA.

1997

CATÁSTROFE NO ORIENTE MÉDIO. AS TENSÕES CONDUZEM À UMA GUERRA NUCLEAR. IRÃ, IRAQUE, LÍBIA, CHADE E OS EMIRADOS ÁRABES SÃO REDUZIDOS A LIXO RADIOATIVO. O SUPRIMENTO MUNDIAL DE PETRÓLEO CAI PELA METADE.

VAZAMENTOS TÓXICOS MATAM A MAIOR PARTE DA POPULAÇÃO DOS SALMÕES DO NORDESTE DO PACÍFICO. A ECONOMIA DE SEATTLE FICA DEBILITADA.

"ROCKERBOY" MANSON É ASSASSINADO NA INGLATERRA.

1998

OS NEO-LUDITAS SE RESTABELECEM NO KENTUCKY. NOS PRÓXIMOS DEZ ANOS OS LUDITAS SÃO RESPONSÁVEIS PELO BOMBARDEAMENTO DE AEROPORTOS, FÁBRICAS, ESTRADAS E TERMINAIS DE TRANSPORTE DE MASSAS.

A SECA DE 98 REDUZ A MAIOR PARTE DO MEIO OESTE A UM CAMPO ÁRIDO. ENTRE AS CORPORAÇÕES AGRÍCOLAS E A SECA, A FAMÍLIA DO CAMPO DESAPARECE.

UM TERREMOTO DE INTENSIDADE 10,5 DESTRÓI LOS ANGELES E O OCEANO INUNDA 35% DA CIDADE; MORREM CERCA DE 65000 HABITANTES.

1999

O ESTATUTO FEDERAL DAS ARMAS É ESTABELECIDO.

CULTOS RELATIVOS AO FIM DO MILÊNIO APARECEM PREDIZENDO O APOCALIPSE EM 1□ DE JANEIRO DE 2000. MILHARES DE PESSOAS MIGRAM PARA COMUNIDADES ISOLADAS E TEMPLOS PARA "AGUARDAR PELO FIM".

A COLÔNIA DE TYCHO É ESTABELECIDA. UM ACELERADOR DE MASSA É CONS-

guerra santa) — estão no vento radioativo, apesar de não estar claro quê tipo de guerra seria esta.

Dos banhos de sangue da Cidade do Cabo, a Nova África emergiu como um continente fragmentado de estados em guerra sob uma desconcertante série de ditaduras, democracias e Estados socialistas. Finalmente, quando as Euronações negociaram com a Tanzânia para a construção do acelerador de massas do Kilimanjaro, muitas das nações africanas começaram a ver seu lugar no século XXI. Negociando com seus recursos humanos, matérias primas e terras valiosas do cinturão orbital equatorial, os estados africanos estabeleceram uma base no espaço — cerca de um terço dos trabalhadores das construções espaciais são africanos, e a maioria dos espaçoportos e áreas de construção estão em solo africano. A tecnologia unificou a África sob um só governo, e os últimos ditadores e tribalismos estão caindo rapidamente frente a sedução das estrelas.

No Extremo Oriente, o Japão está enfrentando uma era de novos desafios. Fora da sombra protetora dos Estados Unidos, não somente deve fazer cargo de sua própria defesa numa era nuclear, como também lidar com a crescente competição com a Coreia, China e as reorganizadas Novas Filipinas. Recentemente os japoneses mudaram de rivais econômicos e barões do crime para auxiliares da economia americana. Porém, as velhas cicatrizes das guerras comerciais dos anos 90 custam a sarar, e todavia falta muito para que se consiga uma verdadeira cooperação mútua entre o Japão e os Estados Unidos. Isto ainda é mais agravado pelo fato da China, uma potência emergente por seus próprios méritos, ter fortalecido suas relações com os E.U.A. através do Tratado de Defesa Mútua de 2009.

Após uma guerra duradoura com os Estados Unidos, a América Central emergiu como uma forte união de estados independentes, trabalhando sob um pacto de cooperação mútua. Os E.U.A. foram expulsos de todas as áreas com exceção da Zona do Canal do Panamá, onde conserva uma força militar contra as constantes agressões das guerrilhas. A América do Sul é uma zona de guerra, de governos de juntas militares, polícia secreta, ex-barões das drogas e opressão militar, dilacerada pelas revoluções e combates periódicos.

O Surgimento da Comunidade Européia

Esqueça o século do Pacífico — esta é a era da Nova-Europa. Ao final da década de 80 se tornou óbvio que os europeus precisavam pôr suas rivalidades de lado e aliar-se contra a crescente competitividade mundial. A Comunidade Econômica Européia foi estabelecida para servir esta necessidade de novas alianças.

Infelizmente, isto não significa que a CEE precise cooperar com outras nações fora da Europa. Japão, China, Coreia e os E.U.A. não são membros da CEE (o Japão foi expulso em 2015) e se viram gravemente afetados por causa das pesadas tarifas protecionistas do mercado europeu e as práticas comerciais injustas.

TRUÍDO PARA FORNECER MATÉRIA PRIMA PARA AS PLATAFORMAS ORBITAIS.

2000

OS CULTOS MILENARISTAS ENLOUQUECEM NO 1º DE JANEIRO EM UMA ORGIA DE VIOLÊNCIA E SUICÍDIO, DESTRUINDO A SI MESMOS.

AS PRIMEIRAS FAMÍLIAS DE "POUSER-GANGUES" SÃO ESTABELECIDAS.

UMA IMENSA QUEIMADA COBRE O NOROESTE DOS E.U.A., DESTRUINDO MILHÕES DE ACRES DE PLANTAÇÕES E PASTO.

A ESTAÇÃO ESPACIAL DE PALÁCIO DE CRISTAL É FUNDADA EM L-5.

TERRÍVEIS PRAGAS ASSOLAM OS E.U.A. E A EUROPA, MATANDO MILHARES DE PESSOAS.

2001

A ESTRUTURA FUNCIONAL DA REDE ESTÁ FIRMEMENTE ESTABELECIDA COM A CONSTRUÇÃO DA REDE DE COMUNICAÇÃO MUNDIAL VIA SATÉLITE (WORLDSAT).

20020

CRISE ALIMENTAR: UM VÍRUS VEGETAL MUTANTE DESTRÓI COM AS PLANTAÇÕES CANADENSES E SOVIÉTICAS. AS CORPORAÇÕES AGRÍCOLAS DOS E.U.A. SOBREVIVEM DEVIDO A AÇÃO DE UM NOVO AGENTE DE CONTENÇÃO BIOLÓGICA. A URSS ACUSA OS E.U.A. DE GUERRA BIOLÓGICA.

2003

SEGUNDA GUERRA DA AMÉRICA CENTRAL. OS E.U.A. INVADEM A COLÔMBIA, EQUADOR, PERU, VENEZUELA. A GUERRA É UM DESASTRE QUE CUSTA MILHARES DE VIDAS NORTE-AMERICANAS. FINALMENTE OS REMANESCENTES DO GRUPO DOS QUATRO SÃO EXPULSOS POR UMA ONDA DE REFORMAS.

A ESTRELA DA MÍDIA DA WNS, TESLA JOHANNESON, REVELA TRANSCRIÇÕES DE ARQUIVOS SECRETOS DA AGÊNCIA DE SEGURANÇA NACIONAL AMERICANA DO PRIMEIRO CONFLITO DA AMÉRICA CENTRAL.

2004

O PRIMEIRO TECIDO CLONADO É GERADO IN VITRO. O CAMPO DAS MICRO-SUTURAS E ESTERILIZADORES É DESENVOLVIDO.

TESLA JOHANNESON É ASSASSINADA NO CAIRO.

A PRIMEIRA GUERRA DAS CORPORAÇÕES. 12 MULTINACIONAIS (INCLUINDO A EBM & OA) LUTAM PELO CONTROLE DO TRANSPORTE AÉREO MUNDIAL.

2005

O CIBERMODEM É INVENTADO.

SOLOS DA EBM ATACAM O ESCRITÓRIO DA KENJIRI TECHNOLOGIES, EM TÓQUIO, MATANDO 18 PESSOAS.

FIM DA PRIMEIRA GUERRA DAS CORPORAÇÕES.

2006

O PRIMEIRO CLONE HUMANO É GERADO IN VITRO. DESPROVIDO DE MENTE ELE SÓ VIVEU POR 6 HORAS.

2007

A SEGUNDA GUERRA DAS CORPORAÇÕES: ENVOLVENDO UM NÚMERO DE FIRMAS INCLUINDO A PETROCHEM, A DISPUTA É SOBRE OS CAMPOS DE PETRÓLEO NO MAR AO SUL DA CHINA.

DANÇA CEREBRAL É DESENVOLVIDA NA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SANTA CRUZ.

2008

ATAQUE AMERICANO NA PLATAFORMA DE ARMAS MIR XIII. A AGÊNCIA EUROESPACIAL (ESA) INTERVÊM, E UMA GUERRA OR-

Histórico Legal

A polícia dos anos 2000 está organizada de forma muito parecida com o que ela era durante o século XX com esquadrões contra homicídios, vício, roubo e tráfico; com 5 homens em cada. A mais recente aquisição tem sido o Ciberpsicoesquadrão (também conhecido como Psicoequadrão), cuja a principal função é lidar com criminosos cibernéticos. Enquanto que a maioria dos policiais patrulha as ruas em carros blindados, vestindo coletes de proteção, capacetes e carrega uma Beretta inteligente, o Psicoesquadrão usa aerogiros, Avs-4, mini-armas, armas de assalto e lança-mísseis Stinger.

Os policiais da cidade patrulham todas as áreas da cidade. Os policiais das corporações são autorizados a patrulhar apenas as instalações das corporações. Contudo, em áreas onde há um grande número de escritórios o centro da cidade pode se converter em uma região de patrulhamento corporativo. Os policiais das Corporações são geralmente mais bem armados e protegidos, e geralmente têm uma cobertura completa do Trauma Team. Eles também são mais brutos e sádicos, com grande probabilidade de serem os primeiros a atirar — afinal eles sabem que a Corporação pode encobrir qualquer incidente.

O Código Uniforme de Justiça Civil

As ascendentes escalas de criminalidade da década de 90 provaram que a estrutura legal existente estava caindo aos pedaços. Seguindo a limpeza de 1996 (onde grupos de cidadãos lincharam centenas de advogados de defesa criminal), o Governo declarou a lei marcial em todo os E.U.A. por um período de três anos. Durante este período a justiça era dispensada pelas cortes militares locais. O mais impressionante é que isto funcionou. A pena de morte por saque trouxe um maravilhoso elemento de estabilidade em uma vizinhança tumultuada.

Durante este período, o Código de Justiça Militar foi a principal lei da jurisprudência dos E.U.A. Seus modelos draconianos de crime e castigo serviram tão bem que, quando a lei marcial foi revogada em 1999 o Governo estabeleceu em seu lugar um Código Uniforme de Justiça Civil.

CÓDIGO UNIFORME DE JUSTIÇA CIVIL

AQUI ESTÃO OS DELITOS MAIS COMUNS DOS ANOS 2000 E SUAS PUNIÇÕES DE ACORDO COM O CUJC:

Assalto e Agressão: Qualquer ataque sem provocação em outra pessoa. Castigado com ajuste de personalidade ou 1D6+1 meses de prisão.

Assalto seguido de Morte: Como em Assalto. 1D6+1 anos de prisão, dança cerebral obrigatória.

Arrombamento: Invasão de propriedade privada com intenção de roubo. Punição: Exílio, prisão (1D6+1 anos) ou dança cerebral.

Conspiração: O crime de conspirar para cometer delito. Sujeito a exílio, prisão (1D6+1 anos) ou dança cerebral.

Falsificação: O crime de criar moeda falsa, ou documentos com intuito de fraude. Punido com prisão (1D10+5 anos).

Extorsão e Chantagem: O crime de obter algo de outra pessoa através de ameaça ou injúria. Punido com prisão (1D10+5 anos).

Homicídio (1° grau): Assassinato premeditado, ou assassinato cometido durante um crime. A punição é a morte.

Homicídio (2° grau): Assassinato acidental, ou assassinato sem premeditação. Punido com prisão de 1D10+10 anos, dança cerebral, alteração da personalidade.

Homicídio (justificado): Auto defesa, impedindo a prática de um delito. Sem punição.

Rapto ou Prisão Domiciliar: Deter uma pessoa contra a sua vontade. Punido com prisão de 1D10+10 anos, dança cerebral e alteração da personalidade.

Apropriação indébita, Furto ou Roubo: O roubo da propriedade alheia, seja por força, ameaça ou fraude. A punição varia com a gravidade do ato, indo de exílio à prisão por 1D10+10 anos, dança cerebral e alteração da personalidade.

Conduta Maliciosa eVandalismo: Causar a destruição de propriedade alheia. Punido com exílio, cadeia de 1D6 meses.

Estupro: Forçar sexualmente a outra pessoa mediante ameaças ou força. Punido com prisão por 1D10+5 anos, dança cerebral, alteração da personalidade.

Resistência à prisão, obstrução à justiça: Tentar evitar o cumprimento da lei através de um oficial de polícia, ou impedir que um oficial exerça suas obrigações legais. Punido com exílio, dança cerebral, cadeia por 1D6+1 semanas.

Tumulto ou Reunião Ilegal: Um encontro com propósitos de destruir propriedade, incitar a violência, etc. Punido com exílio, prisão por 1D6+1 dias.

Invasão: Entrar em propriedade privada alheia. Cadeia por 1D6 dias.

BITAL ECLODE ENTRE OS "EUROS" E OS "YANKS", ATÉ QUE O ACELERADOR DE MASSA DA COLÔNIA DE TYCHO LANÇA UMA ROCHA SOBRE AS QUEDAS DO COLORADO. UMA PAZ INSEGURA É ALCANÇADA.

2009

UMA MISSÃO CONJUNTA EURO-SOVIÉTICA PARTE EM DIREÇÃO A MARTE.

AS CORPORAÇÕES ERRADICAM A ANARQUIA DE NIGHT CITY.

MALOGRA A TENTATIVA DE CONTROLE DO "GRUPO TERRORISTA" DOS E.U.A. SOBRE A CONSTRUÇÃO DO PALÁCIO DE CRISTAL. A ESA DESCOBRE O COMPLÔ DA AGÊNCIA DE DEFESA E INTELIGÊNCIA E COMO ADVERTÊNCIA LANÇA UM ROCHEDO DE 12 TONELADAS SOB WASHINGTON.

2010

FIM DO SEGUNDO CONFLITO NA AMÉRICA CENTRAL.

O CANAL 54 CONTROLA 62% DE TODAS AS TRANSMISSÕES DE MÍDIA NOS E.U.A.

TUMULTOS DE RUA, POR CAUSA DE COMIDA, MATAM 52 EM DENVER.

2011

O PALÁCIO DE CRISTAL É TERMINADO. A ESA AGORA TEM UM ASSENTAMENTO PERMANENTE NA ZONA ORBITAL.

A MISSÃO EUROSOVIÉTICA CHEGA EM MARTE.

2012

UMA BIOPRAGA MATA 1.700 PESSOAS EM CHICAGO.

TUMULTO DURANTE UM CONCERTO EM NIGHT CITY. 18 MORTOS, 58 FERIDOS. O VELHO COMPLEXO DA ARASAKA É COMPLETAMENTE DESTRUÍDO.

2013

OS OBSERVADORES DA REDE SÃO CRIADOS ATRAVÉS DO ACORDO ENTRE OS E.U.A. E EUROPA.

A PRIMEIRA INTELIGÊNCIA VERDADEIRAMENTE ARTIFICIAL É DESENVOLVIDA NA SUBSIDIÁRIA DA MICROTECH EM SUNNYVALE, CALIFÓRNIA.

2014

AS TRANSFORMAÇÕES DE IHARA-GRUBB REDESENHAM A REDE.

AS "GUERRAS DO METAL" COMEÇAM EM NIGHT CITY, COM AS GANGUES COMBATENDO POR TERRITÓRIO.

2015

APARECIMENTO DOS CIBERMERCENÁRIOS.

A LITUÂNIA CONTRATA CIBER-SOLDADOS PARA REPELIR A INVASÃO DOS NACIONALISTAS LETÕES.

2016

A TERCEIRA GUERRA CORPORACIONAL É TRAVADA NA REDE. AS CORPORAÇÕES ATACAM AS FORTALEZAS DE DADOS RIVAIS.

2017

OS PRIMEIROS CLONES HUMANOS CONSCIENTES SÃO CRIADOS.

2018

GUERRAS LOCAIS ECLODEM NO LESTE EUROPEU.

A ESA LANÇA UMA MISSÃO À JÚPITER.

2019

INSTALA-SE UMA REVOLTA NA COLÔNIA ORBITAL EM L-3.

2020

O PRESENTE.

Apesar da lei agora ser administrada pelo governo civil, o Código é usado como guia para todos os procedimentos criminais nos Estados Unidos em 2020.

Os acordos judiciais (como admissão de culpa em troca de uma pena menor para apressar o julgamento) foram eliminados. A liberdade condicional é quase impossível. A pena de morte é padrão para casos de assassinato — há um processo de apelação de 3 meses durante os quais novas provas podem ser apresentadas. A maioria dos delitos tem termos de prisão de 5 a 10 anos. Os crimes menores são punidos com o exílio ou o ajuste da personalidade.

A autodefesa é definida como "qualquer instância em que o referido pode mostrar por justa causa que sua vida, ou a vida de outra pessoa estava ameaçada, em circunstâncias onde um oficial da lei designado não podia ser convocado, ou que era impossível conter a parte ofensora por qualquer outro meio".

Teoricamente, a posse de narcóticos não é permitida nos Estados Unidos. Contudo, as plantas de bioengenharia desenvolvidas durante os anos 90, destruíram 96% das plantações de cocaína e ópio, convertendo este aspecto em discutível. A lei também não cobre as "drogas projetadas" como as endorfinas, que são definidas como medicamentos.

Crime e Castigo

A punição para ações criminais segundo o Código Uniforme de Justiça de 1999 é rápida, certa e rigorosa. A forma mais simples é o ajuste de personalidade — um processo que implanta uma aversão a cometer um crime novamente. O ajuste tem alguns efeitos colaterais, como medo exagerado de situações e eventos relacionados a crimes (como um terror a dinheiro baseado em ajuste anti-roubo).

Os implantes de exílio estão sintonizados com um sinal de transmissão distribuído por toda a rede telefônica da cidade. Se o infrator entrar na cidade, o implante causa uma dor terrível. O infrator está efetivamente exilado e não poderá entrar naquela cidade específica novamente. Repetir a ofensa em outra cidade simplesmente faz com que os códigos adicionais destas cidades sejam somados no implante. Após vários crimes em várias cidades, o ofensor será incapaz de adentrar na civilização novamente.

As prisões dos anos 2000 são horrivelmente superpopuladas e mortais. Após os tumultos da década de 90, as autoridades penitenciárias não podiam se preocupar mais com a reabilitação — estão mais preocupadas em castigar os "cachorros loucos" da sociedade e conservar as ruas limpas. Para lidar com a superpopulação, muitas prisões forçam seus internos a se sujeitarem à Dança Cerebral — eles são colocados em tanques de criogenia, conectados a um programa de interface em "looping" e "desligados" durante dois a três anos. A Dança Cerebral contínua cria um pesadelo interminável de um horror viciante, fazendo com que esta seja a punição mais temida pelos detentos.

O método mais simples de punição ainda é a execução. A maioria dos estados tem um Executor Estadual que administra a justiça com uma bala de .44 bem colocada à queima roupa. Ele também tem poder para caçar fugitivos do corredor da morte.

Armas

Por volta de 1997, até mesmo o mais bem intencionado estatuto de controle de armas foi enterrado sob uma onde de protesto público quando as taxas de criminalidade estavam deixando a América em Estado de Sítio. A auto-defesa logo se tornou o estilo de vida americano, e ouve um aumento explosivo de armas leves de proteção pessoal.

Em 1999, a maioria dos estatutos de controle de armas incluia: 1) preencher registro para porte de arma, que permitia que você carrega uma arma curta escondida; 2) esperar 4 dias para uma verificação extensiva de seu histórico e uma aprovação, que poderia ser recusada com base no seu registro criminal ou histórico de doenças mentais e 3) pagar uma taxa de 25ed. e ter um número de série registrado a laser na base da arma. Este número está catalogado junto às seqüências balísticas de disparo de sua arma no Quartel General do FBI/CIA em Washington D.C.

O Estatuto Federal sobre Armas de 1999 define que, se uma arma com o seu número de identidade for usada para cometer um crime, você é responsável por aquele crime a não ser que você tenha avisado previamente que esta arma foi roubada ou perdida e tenha registrado este aviso na delagacia mais próxima.

Sob as premissas do Estatuto Federal sobre Armas, é ilegal portar uma submetralhadora ou qualquer outra arma automática — a posse implica numa sentença de prisão que varia entre 5 e 7 anos. Não que isto vá impedir alguém.

Embora exista um certo estilo em se utilizar modelos antigos como o Colt .357 ou .45, um Cyberpunk inteligente sabe que uma pistola moderna é um excelente apoio. Desde que a Glock 17 automática foi introduzida no meio da década de 80 a maioria dos fabricantes de armas curtas produzem pistolas feitas a base de resina em uma grande variedade de calibres.

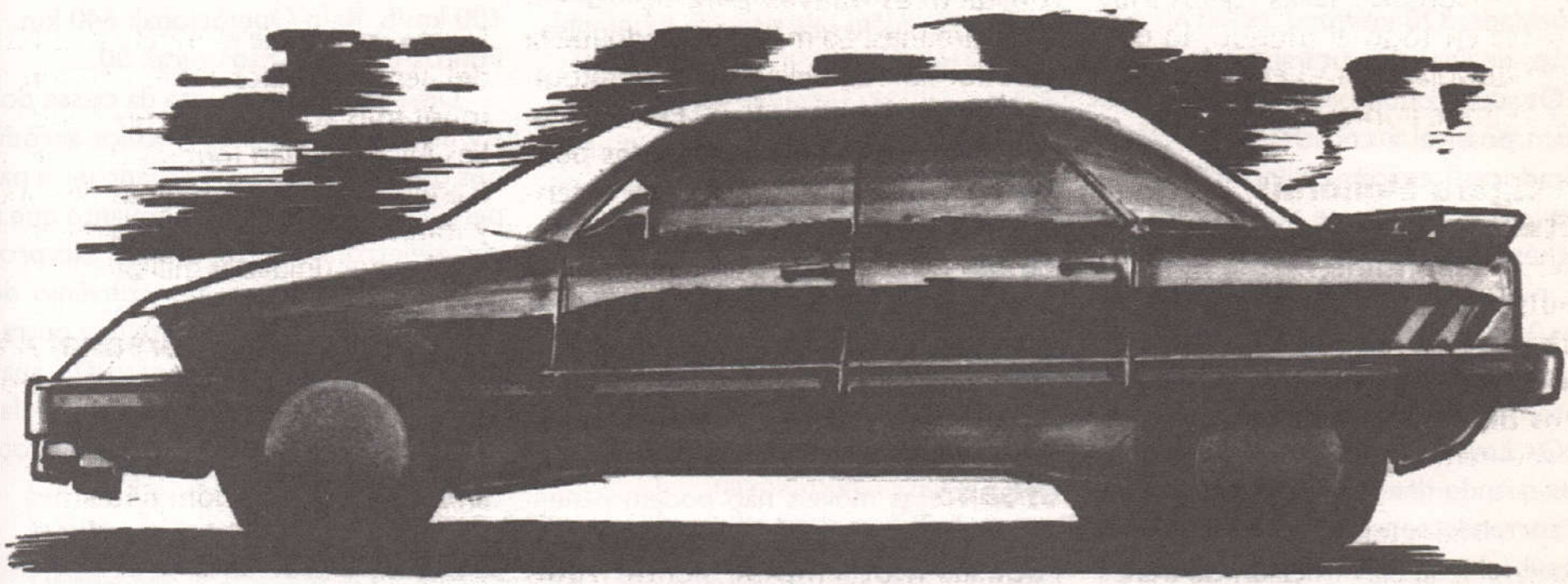
A mais habitual destas armas é a série da Federated Arms X-22 e X-9, uma linha de armas de plástico polimérico. Manufaturadas em uma variedade de cores brilhantes, estas pistolas são chamadas de "polímeros de um tiro só", carregam um tambor fácil de ser recarregado de 10 ou 8 balas de munição sem cartuchos. Seus preços variam de 150ed a 300ed e estão a disposição na maioria das lojas de esportes. Elas combinam praticidade, durabilidade e estilo em pequenos "pacotes" muito potentes. A nova linha *Ciberteens*™ que vêm em coldres aerografados com formas coloridas e modelos de arte embutidos — o presente perfeito para o jovem consumidor interessado em defesa pessoal.

Veículos

Surpresa, surpresa. Ao contrário das expectativas, o ano 2000 não trouxe novas descobertas desconcertantes no desenvolvimento dos transportes.

Anos de crise econômica e agitação civil desencorajaram as pesquisas em no-

Toyo-Chrysler Omega
Um típico sedã médio. Velocidade máxima cerca de 145 km/h. Preço por volta de 10.000 ed



vas formas de viajar — de fato, o ato de se viajar se tornou muito restrito. O mundo dos centros das cidades de 2020 é muito parecido com o do século XX — uma rede de avenidas entupidas, trens lotados e aeroportos fervilhantes.

Automóveis

(Fabricados pela Ford-Mazda; New American Motor, Toyo-Chrysler, Yugo-Marakovka, BMW, Mercedes, Porsche, etc).
Propulsão: Motor de combustão interna de álcool ou metano.
Velocidade: 160 a 250km/h.
Pontos de Dano Estrutural: 50. Os carros blindados podem ter até 30 PB de blindagem em todas as suas superfícies incluindo os vidros.

Externamente não houve nenhuma mudança significativa nos automóveis desde os anos 80. A maioria dos carros ainda é basicamente uma caixa sobre rodas, com ângulos arredondados ou agudos. O espírito Cyberpunk é "se ele funciona, fique com ele até que não funcione mais". Num ambiente de pobreza dos anos 2000, as fábricas de carros mantiveram um padrão de projetos conservadores e sem imaginação, portanto o carro médio familiar não mudou quase nada desde seus antepassados Ford ou Toyota.

Com o preço extremamente alto do petróleo, quase todos os carros do ano 2000 são alimentados por tanques de metano liquefeito ou combustíveis de meta-álcool como o "CHOOH-2". Carros elétricos são a exceção, não a regra. Os sistemas de controle são muitos parecidos com aqueles do século XX, empregando alguns sistemas digitais extras e controles de botões.

A maior mudança veio com a introdução dos sistemas de controle cibernéticos. Estes, empregam servomecanismos nas rodas, carburador e transmissão que são controladas por um cibermodem situado no painel. O condutor simplesmente se conecta com o cibermodem e dirige o carro com o pensamento. Os ciberveículos são relativamente incomuns — o preço para a adaptação é excessivo, e a remoção dos controles externos torna o veículo inútil para todos que não sejam capazes de se conectar. Até agora nenhuma fábrica produziu um automóvel completamente cibercontrolado, porém existem muitas firmas no mercado que fazem a conversão de um carro padrão para um cibercontrolado.

Bell Boieng V-22B Osprey

Propulsor: Allison 937 Turbina a Gás.
Performance: Velocidade máxima 275 nós. Autonomia 960 km.
Pontos de Dano Estrutural: 200 (Ospreys não são blindados).

O Osprey tem duas grandes nacelas de motor nas extremidades de suas longas e potentes asas. Os motores podem ser inclinados de uma posição horizontal a uma posição vertical, permitindo que a aeronave decole e aterisse verticalmente. As asas podem ser dobradas ao longo do corpo para facilitar seu armazenamento, fazendo com que o Osprey seja o veículo perfeito para o trabalho no topo de edifícios e pousos não planejados.

Um conceito revolucionário quando descoberto em 1988, o motor inclinável da aeronave Osprey se tornou o veículo padrão nos anos 2000. A versão militar serviu com distinção durante as revoltas da década de 90 e os Conflitos da América Central. Várias fábricas civis (Cessna, Lear, Avionica) conseguiram uma licença do projeto original da Boieng e o adaptaram a pequenas aplicações comerciais. O Jato inclinável da Lear aplica os princípios do Osprey a uma versão de asas móveis com turboreator.

Os Ospreys podem ser encontrados como veículos de transporte entre o centro das cidades e os aeroportos, ou como aeronave de corporação operando do topo de edifícios e arranha-céus.

Versões menores como o Cessna AE-800 Featherlite são aeronaves leves, muito populares em todo o mundo, permitindo operações de vôo mesmo nos mais remotos e despreparados dos sítios de pouso.

Trem de Levitação Magnética

Numerosos Fabricantes
Propulsor: Campos de indutância elétrica no terceiro trilho.
Velocidade: 320 km/h.
Pontos de Dano Estrutural: 80 por vagão.

Os supercondutores magnéticos tornaram possível a construção de "trens levitadores" extremamente baratos e duráveis. Movendo-se sobre colchões magnéticos estes "Lev" se tornaram um dos maiores meios de transporte nos anos 2000. Financiados por corporações ou governos das cidades, eles estão presentes na maioria delas.

Os Lev são normalmente subterrâneos quando dentro dos limites da cidade, correndo sobre altos pilares quando nos subúrbios. Geralmente, uma linha que vai até os subúrbios de uma corporação é selada e exige uma senha ou passe para se chegar até a estação. As estações de trem das corporações são sempre limpas, bem iluminadas, e protegidas pelos guardas da corporação. As da cidade não têm geralmente este padrão, apesar de muitas cidades terem patrulhas policiais para controle de crime e vandalismo.

As passagens valem 0,50 centavos para cada estação; assim uma viagem passando por três estações custaria 1,50 ed. As passagens podem ser compradas em máquinas automáticas, usando-se cartões de crédito ou dinheiro. Estas máquinas estão localizadas nas próprias estações e nas lojas de conveniência nos exteriores.

Aerogiro Bell F-152

Propulsor: Motor rotativo Bell-Mazda 2600
Performance: Velocidade máxima no ar 480 km/h. Raio de ação 80 km.
Pontos de Dano Estrutural: 40.

Os tumultos da década de 90 exigiam novas táticas de operação em áreas urbanas. O mais destacado foi a introdução dos helicópteros ou os autogiros leves. O F-152 é usado atualmente pelas unidades da polícia, equipes de defesa das corporações, equipes de assalto de Solos e guangues que vendem drogas. Uma versão desarmada conhecida como Bell-15 é um popular veículo de recreação.

AV- 4 McDonnell-Douglas Veículo Tático de Assalto Urbano

Propulsão: Uma Turbohélice de Impulso Vetorial Rolls-Royce Pegasus II (impulso de 21.180 libras).
Performance: Velocidade máxima no ar: 560 km/h. Raio Operacional: 640 km.
Pontos de Dano Estrutural: 100. A maioria dos AV-4 tem uma blindagem com PB 40.

O que há de mais próximo ao carro a jato da ficção científica, o AV-4 Veículo Tático foi desenvolvido como uma aeronave da assalto capaz de operar em áreas urbanas fechadas, onde aeronaves rotatórias e asas móveis não podem penetrar. Compacto, tubular, e equipado apenas com asas de manobrabilidade rudimentar, o AV-4 tem as características aerodinâmicas de uma pedra, tendo de se apoiar na força bruta de sua imensa turbina a jato para manter-se no ar (a turbina original Pegasus levantava um Harrier Jumpjet de 9482 kg, ao passo que um AV-4 carregado pesa cerca de 4200 kg).

O AV-4 é usado pelas tropas policiais e pelas corporações para assaltos urbanos (usando duas mini-armas GAU-12U instaladas sob a parte inferior das "asas"). Eles também são usados como veículos de emergência — especificamente pela organização Trauma Team — ou como veículos de corporação para entregas especiais ou resgates.

Aerodyne de Combate e Assalto AV- 6

Propulsor: Duas Turbohélices Rolls-Royce Pegasus IV de Impulso Vetorial.
Performance: Velocidade Máxima no ar: 768 km/h. Raio Operacional: 960 km.
Pontos de Dano Estrutural: 100. A maioria dos AV-6 tem uma blindagem de até PB 40.

Esta é uma versão do aerodyne AV-4, de alta velocidade, de combate intensivo, com as turbohélices instaladas em adaptadores laterais de blindagem pesada. Os AV-6 têm torres de tiro (canhões 20mm) ciberassistidos mais foguetes e mísseis. AVs-6 são usados primordialmente por unidades militares.

Aerodyne Pessoal AV-7

Propulsão: Uma mini Turbohélice Rolls-Royce Pegasus.
Performance: Velocidade Máxima no ar: 400 km/h. Raio Operacional: 640 km.
Pontos de Dano Estrutural: 50.

Uma evolução recente da classe dos AV, estes são pequenos veículos aeródinos desenvolvidos para preencher o papel do helicóptero leve. Enquanto que a parte eletrônica e os motores são projetados pela Douglas, um convênio de licenciamento único permite que outras indústrias de veículos construam suas próprias carrocerias e chassis. Entre elas estão inclusas a BMW, Mercedes, Toyota e Maserati.

Serviços de Informação

Cartas

Um selo em 2020 custa 95 eurocentavos. Normalmente existem duas entregas — uma, às 10 da manhã e outra, às 3 da tarde. As cartas geralmente são usadas para correspondência pessoal, ou em regiões onde as máquinas de fax não estão disponíveis.

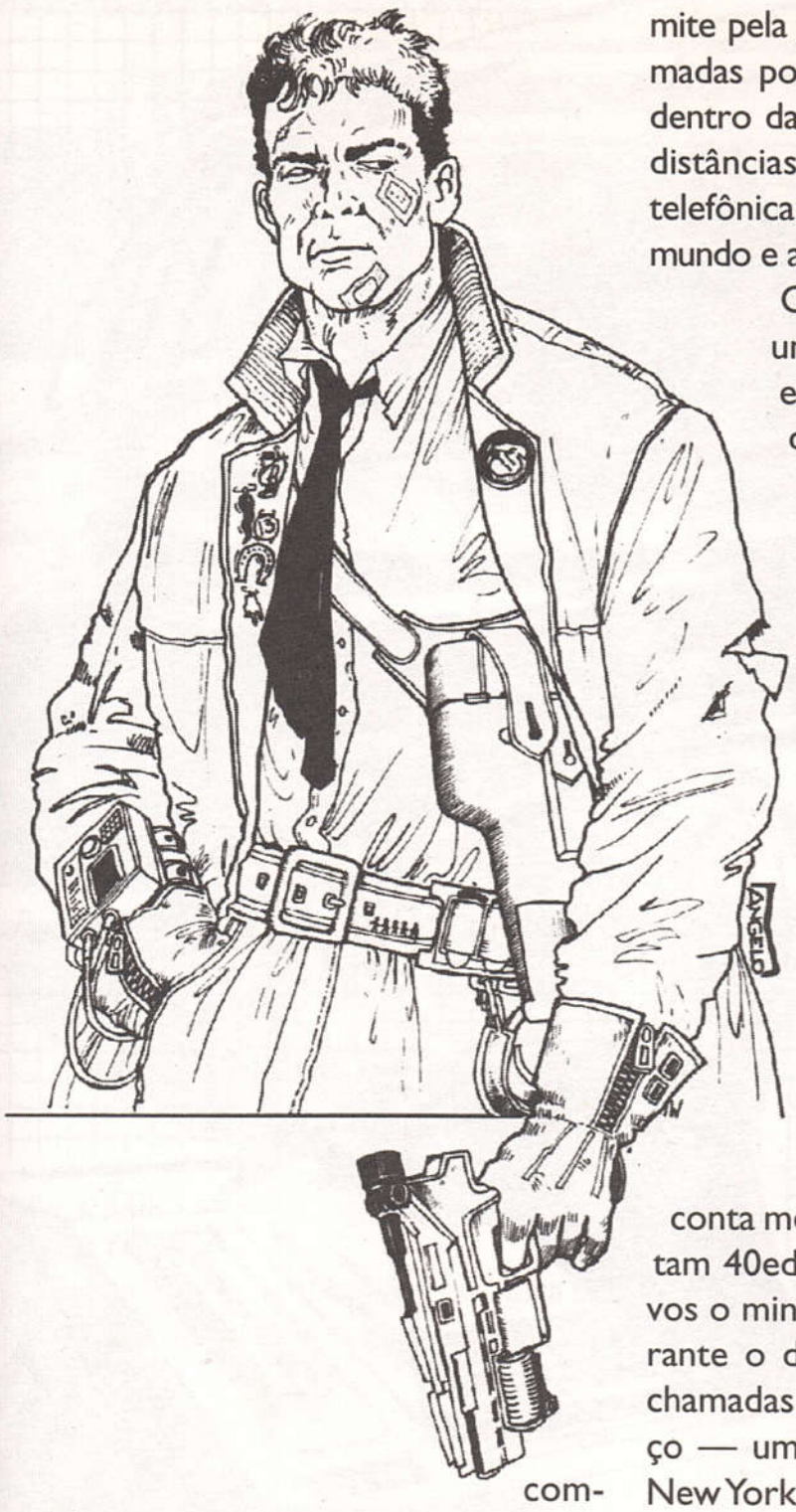
DataTerm

Um **DataTerm** é um terminal computadorizado encontrado nas esquinas, construído em uma base de concreto sólido. Os DataTerms têm uma conexão direta de rede com o serviço central de DataTerm de sua cidade, e pode prover mapas da área, informações, notícias, números de telefone, eventos, informações sobre entretenimento e serviço de compras. Os DataTerm também podem ser usados para se conectar à Rede. As taxas são por volta de 1ed por minuto.

A maioria dos DataTerm é operada pelo serviço central de DT local, que é com freqüência uma subsidiária do jornal ou screamsheets local.

Fax

Esta é a forma de enviar cartas do futuro. Os terminais de fax estão localizados na maioria dos escritórios das corporações, agências do correio, lojas de



computadores, shoppings e lojas de conveniência. Você pode datilografar sua carta usando um teclado, escaneá-la de seu próprio disco laser, ou usar o scanner interno da máquina para "ler" qualquer tipo de carta. A cópia feita pelo fax é então transmitida via cabo para a agência do correio local a sua área de destino, onde ela é automaticamente impressa, inserida em um envelope e entregue como uma carta. As cópias de fax também podem ser enviadas diretamente a um receptor de fax. Cartas enviadas via fax custam 1ed por página.

Telefones Celulares

O telefone do futuro é móvel e sem fio, permitindo que o Cyberpunk fale de seu carro, escritório ou até mesmo da rua. Estes telefones celulares funcionam usando uma série de transceptores estacionários que captam seu sinal e o transmite pela rede telefônica regular. As chamadas podem ser feitas não apenas de dentro da cidade, mas também a longas distâncias (utilizando-se da companhia telefônica de sua escolha) para todo o mundo e até mesmo para órbita terrestre.

Os telefones celulares têm uma grande variedade de marcas e estilos, apesar da maioria ser do tamanho de um walky-talky. Eles funcionam com baterias recarregáveis, com duração de 12 horas, e podem ser recarregadas numa tomada comum em 6 horas. As principais marcas incluem Magnavox, NEC, Okidata, G.E. e Radioshack. Os preços variam de 400ed para um modelo simples a 3.000ed para modelos com múltiplas linhas, com botões de retenção e autodiscagem memorizada.

Como os outros telefones, você deve pagar uma conta mensal. Os serviços básicos custam 40ed por mês mais 20 eurocentavos o minuto para chamadas locais, durante o dia, em horário comercial. As chamadas interurbanas variam de preço — uma chamada de Los Angeles a New York custa cerca de 2ed por minuto durante o horário comercial, e 1,50ed a noite. Os telefones celulares têm um alcance limitado fora dos limites de uma cidade; em torno de 30 km.

Screamsheets

Para manter-se competitivo com a televisão, a maioria dos jornais agora emprega a tecnologia do Fax. Páginas inteiras são datilografadas e editoradas por computador. As fotografias são escaneadas, e o jornal inteiro é reduzido a um código digital. Este código é transmitido a centenas de caixas de jornal por toda a área. A caixa de jornal decodifica o código e em seguida imprime em papel (usando um método xerográfico de alta velocidade). O resultado é um jornal leve e limpo conhecido popularmante como screamsheets.

Eles têm muitas vantagens sobre seus predecessores. Você pode ordenar que a caixa de jornal só imprima as seções do jornal que você desejar, pagando 1 centavo por página impressa. Novas edições podem ser compiladas numa questão de horas, permitindo que o público esteja informado no momento que as coisas estão ocorrendo (a maioria dos impressos é atualizada às 6:00, 12:00, 17:00, e 22:00hs).

Rádio e Televisão

Uma força completamente penetrante em 2020, a televisão passou para o reino de entretenimento total. Cento e oitenta e um canais congestionam as ondas, além de vários canais a cabo e por assinatura. Estes cobrem a tudo, incluindo esportes, notícias, vídeos músicais, filmes antigos, shows estrangeiros, programação religiosa, debates, programas eróticos e adultos, notícias empresariais e previsão do tempo. Além disto existem cerca de 200.000 emissoras de rádio por todo o mundo ocidental.

Na Europa e na Ásia, a maior parte da programação é controlada pelo Estado como por exemplo, a BBC na Grã-Bretanha e a NGK TV no Japão.

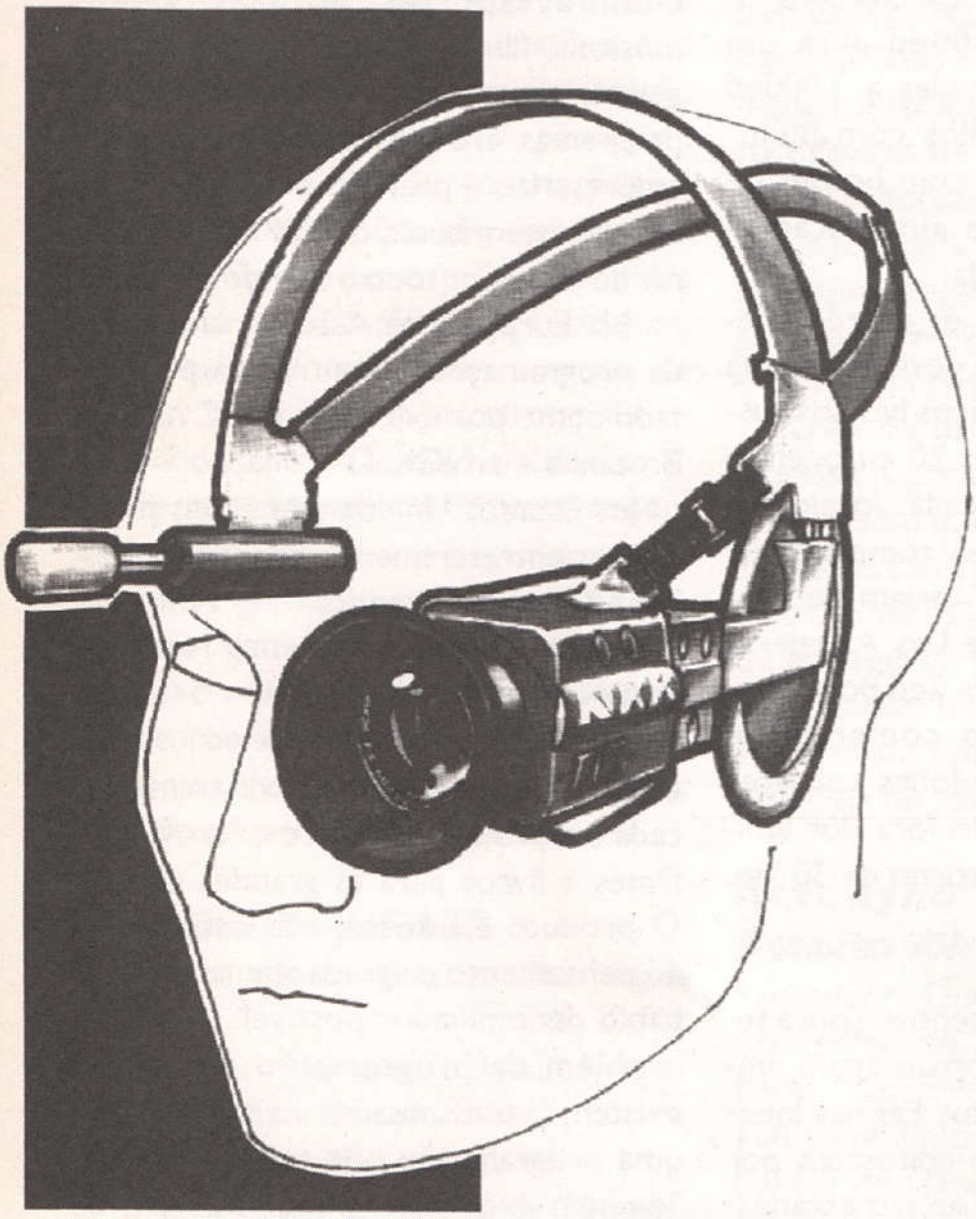
Nos Estados Unidos três redes privadas de entretenimento predominam: A 21st Century Broadcasting Network (CBN), a World Broadcasting Network (WBN) e a NetWork News 54. Estas cadeias são as divisões de teledifusão de três conglomerados de entretenimento, cada um produzindo discos, fitas, vídeos, filmes e livros para as grandes massas. O produto é insosso, não estimulante ao pensamento e agrada apenas ao mais baixo denominador possível.

Além da programação em cadeia existem as transmissões via satélite, com uma programação por todo o mundo. Também existe um grande número de estações de TVs pirata, operando em estações escondidas através de ligações improvisadas a cabo ou por satélites. Estas são, em sua maioria, a melhor fonte de informação sem interferência das corporações e do governo.

Além das telas planas de alta definição, que agora são comuns, existem também sistemas de TV holográficas experimentais (e extremamente caros, custando até 10.000.000 cada).

BMW-McDonnell Douglas AV-7

Aerodyne pessoal altamente avançado. Velocidade aérea: 380 km/h. Raio Operacional: 640 km. Preço: 400.000 ed.

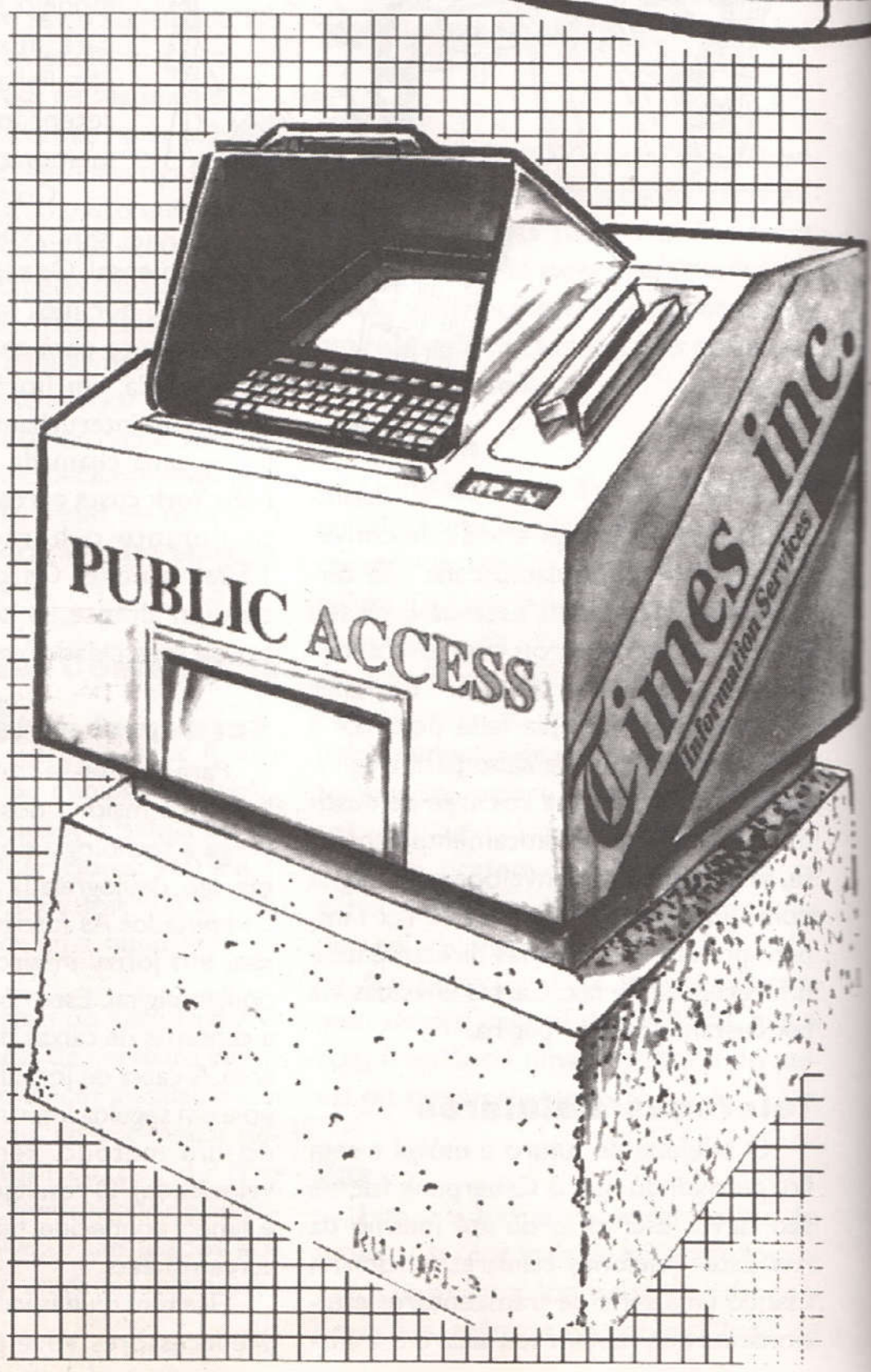


Câmera de Vídeo Zetatech Hi-Profile®

A preferida dos Mídias para missões móveis. O alcance do microfone é de 65m. A conexão celular permite a transmissão instantânea para o estúdio da rede de televisão. Preço: 875 ed.

DataTerm

Fornecem notícias, informação, previsões do tempo, notícias sobre entretenimentos. Os DataTerm podem ser usados para acessar a Rede e fazer chamadas telefônicas. Preço 1ed por minuto de uso.

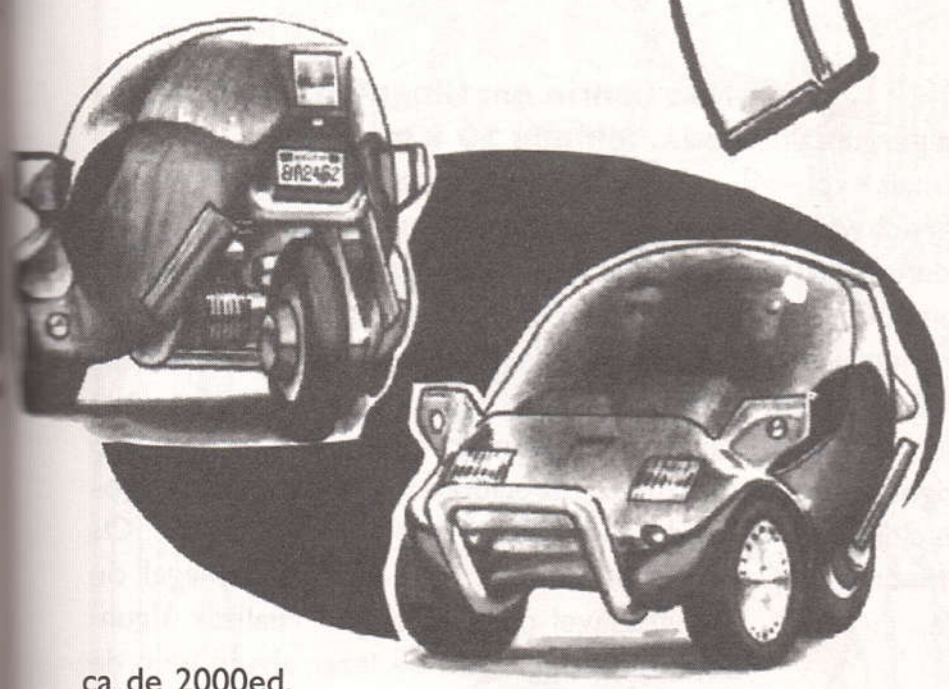


AKR-20 Fuzil de Assalto Médio

Fuzil de assalto comum no campo de batalha. 500ed.

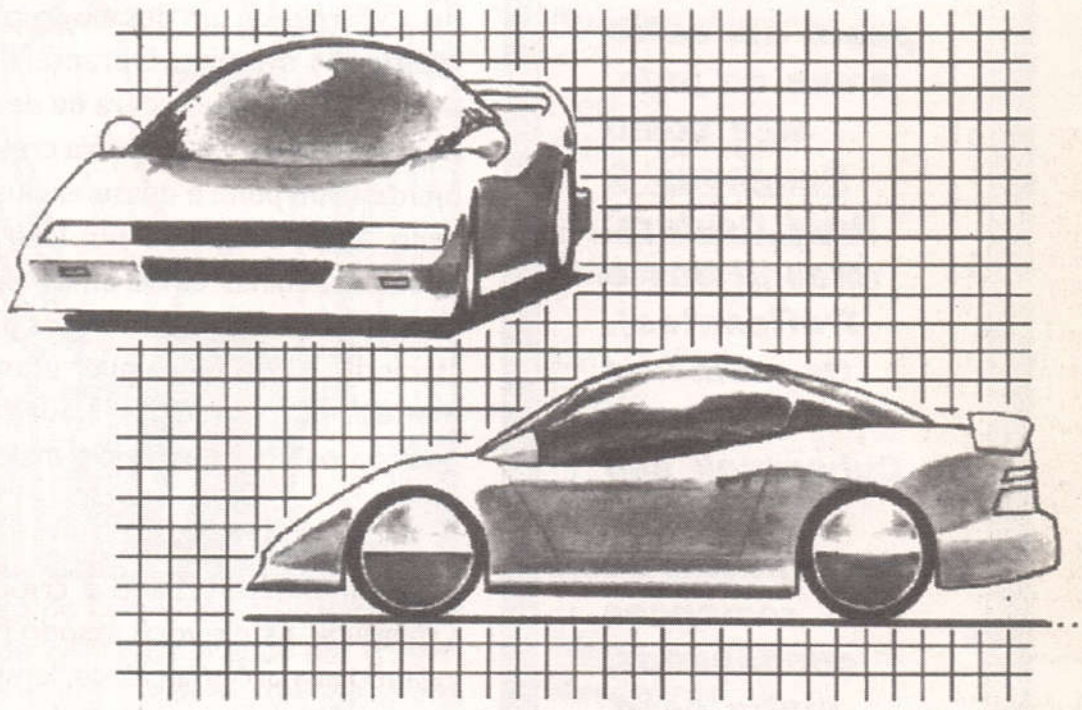
Honda Metrocarro

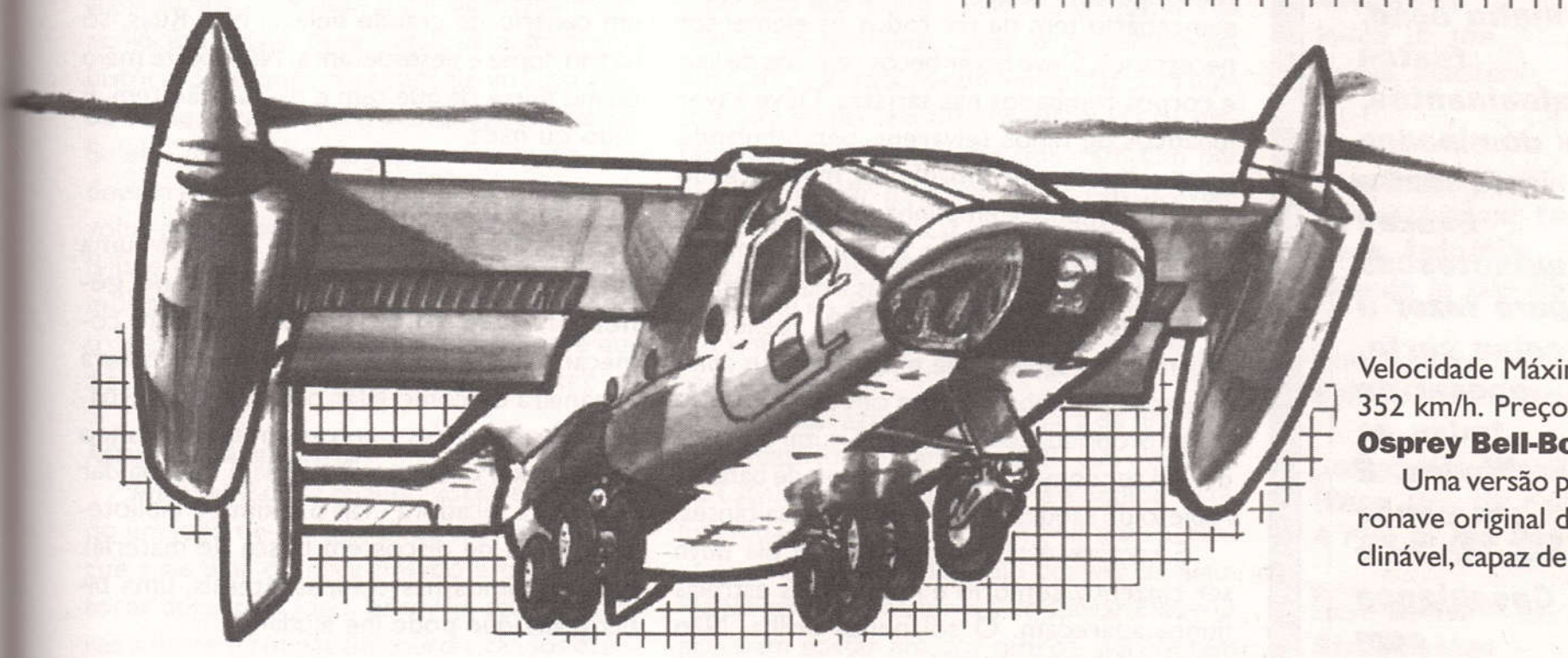
Modelo comum de carro para a cidade, utiliza CHOOH2 como combustível. Velocidade máxima 64 km/h. Preço cerca de 2000ed.



Toyota Avante

Carro esporte exótico, que combina tecnologia cibernética com um motor de alto desempenho movido a CHOOH2.





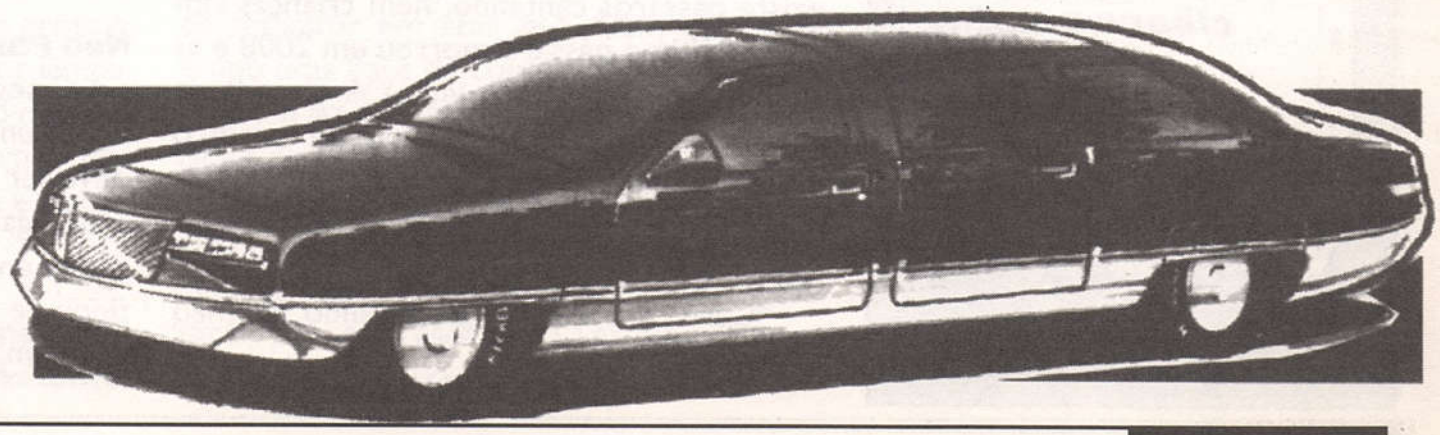
Velocidade Máxima cerca de 352 km/h. Preço: 24.000ed

Osprey Bell-Boing V-22F

Uma versão pesada da aeronave original de motor inclinável, capaz de transportar grandes cargas para áreas isoladas. Preço: 750.000 ed.

Ford-Mazda Luxus 14

Carro do luxo cibercontrolado, o preferido de muitos executivos de alto nível. Preço cerca de 40.000 ed.



"A vida em 2020 não é apenas armas e drogas. Se assim fosse, nós teríamos posto um outro nome no jogo, algo como <u>Dungeons & Drug Dealers.</u> (Masmorras e Traficantes). Os melhores jogos de Cyberpunk são uma combinação de romances condenados, muita ação, festas alucinantes, ruas dominadas pelo mal e buscas quixotescas para fazer a coisa certa, apesar de todas as adversidades. É um pouco parecido com <u>Casablanca</u> com ciberware..."

CAPÍTULO 12

MESTRANDO CYBERPUNK

Dicas variadas, pistas, material de primeira e alguns truques sobre o gênero Cyberpunk.

Certo, como eu devo dar este jogo?

Estou contente que você tenha perguntado. *Cyberpunk* é um desafio para o mais experiente dos mestres. Durante a partida você deve criar uma atmosfera de decadência, tecnologia sedutora e paranóia crescente. O ambiente *Cyberpunk* é quase exclusivamente urbano. Sua paisagem é um labirinto de arranha-céus, ruínas em chamas caindo aos pedaços, moradias sujas e becos perigosos. Resumindo, é como qualquer grande cidade do mundo, por volta das 2:30 da madrugada quando os criminosos são maioria.

O Ambiente Urbano

O ambiente urbano é crítico no mundo *Cyberpunk*. Esteja você usando Night City ou, criando sua própria cidade, lembre-se de que seu cenário tem de ter todos os elementos necessários. Deve haver becos repletos de lixo e corpos tombados nas sarjetas. Deve haver lunáticos de olhos selvagens, perambulando pelas ruas antes do amanhecer, murmurando misteriosamente e empunhando facas afiadas. Os táxis não pararão nas zonas de combate. Existem tiroteios nas esquinas onde as guanges locais disputam o poder. Os jogadores devem, com regularidade, encontrar seus apartamentos arrombados, seus carros destruídos e suas propriedades roubadas. Cruzar a cidade deverá ser como cruzar um campo de batalha, repleto de saqueadores, loucos e assaltantes.

E sempre está chovendo. Todo dia deve ser cinzento, sombrio e nublado. As estrelas nunca aparecem. O sol nunca brilha. Não existe pássaros cantando, nem crianças rindo. (O último pássaro morreu em 2008 e as crianças são geradas in vitro). A camada de ozônio desapareceu, o efeito estufa tomou o planeta, o céu está cheio de hidrocarbonetos e os oceanos estão poluídos. Um ótimo lugar.*

*Certo, nós estamos exagerando. Mas não muito!

Não confie em Ninguém. Mantenha sua... Minami 10 à mão.

A paranóia é muito importante quando se estiver dando um jogo de Cyberpunk. Os jogadores não devem ser capazes de dizer quem são os mocinhos e quem são os vilões apenas olhando para eles. As escolhas entre os lados devem ser ambíguas — não deve haver uma distinção clara entre o bem e o mal, muito parecido com a vida real. Inimigos jurados podem unir-se por casualidade. Os heróis podem ter que fazer algo ilegal ou desagradável para poderem realizar algum bem; os vilões terão de fazer algum bem de vez em quando.

Seu mundo deveria ter contrastes gritantes. Nas cidadelas luminosas dos ricos deve haver comida de qualidade, vícios caros, e um cenário de grande beleza. Nas Ruas, só há frio, fome e desesperança. Não existe meio termo entre os que têm e os que não têm. É tudo ou nada.

Conheça o Mundo

O primeiro truque para mestrar uma aventura de Cyberpunk: **Mergulhe no gênero**. Nós lhe demos uma história para começar *(Não se Desvanesça)*. Ela lhe mostrará a maneira de como falar, o sentimento urbano e as realidades contrastantes do mundo *Cyberpunk*. Porém, você também deveria dar um pulo à locadora mais próxima, à biblioteca e à loja de discos em busca de material. Nós incluímos nas colunas laterais, uma bibliografia que pode lhe ajudar.

Não Pare nem um Momento

O segundo truque para uma aventura de *Cyberpunk*: **Jogue rápido e duro.** Você não deve ter medo de matar os personagens de seus jogadores. Deverá colocá-los constantemente em brigas, armadilhas, traições e outros tipos de roteiro de novela. Não deve haver ninguém que eles possam confiar completa-

mente; nenhum lugar é absolutamente seguro. Nunca os deixe descansar. Porém, isto não significa que você deve jogar de forma desleal. Você sempre deve jogar para manter a história. Se levam armas para algum lugar, roube-as. Se pararem para descansar, assalte-os. Se eles não podem suportar a pressão, não deviam estar jogando *Cyberpunk*. Mande-os de volta para esse bonito roleplaying de elfos felizes e pássaros que cantam. Nós lhe demos algumas maravilhosas tabelas de encontros e sugerimos que você as use sempre que a ação cair (em *Tiroteio de Sexta à Noite*).

Ajuste o Ambiente

A terceira coisa quando você estiver dando um jogo de *Cyberpunk*: **a Atmosfera**. Pegue suas fitas de rock pesado e ponha para tocar durante o jogo. Encoraje seus jogadores a usarem roupas de couro e óculos espelhados. Adote gírias ou invente a sua própria. Substitua as luzes do seu quarto por lâmpada azuis de brilho fraco. É um futuro negro, e ele não pode ser representado com precisão em um quarto iluminado, com leite e biscoitos na mesa.

Trabalho em Equipe: Mais Sangrento

O quarto e último truque quando estiver dando um jogo de *Cyberpunk*: **Equipes**. Você já terá se dado conta; os grupos em Cyberpunk não são muito sociáveis. Os jogadores não terão nenhuma razão para confiar em ninguém, e as razões convencionais para motivar um grupo aventureiro (deter o mal, matar os monstros) não funcionarão. Um bar não é um lugar para encontrar novos aventureiros — é um local para estudar suas vítimas potenciais à distância. É muito mais provável que os grupos irão matar a si mesmos em um tiroteio do que dividir o espólio de forma justa.

Por esta razão, você precisará de um "gancho" mais sólido para conduzir sua aventura de *Cyberpunk*. O seu gancho é a equipe. Esta, funciona como um time; um grupo de pessoas que foram reunidas pelo destino de alguma forma e que os força a cooperar. Eles não precisam gostar um dos outros, porém têm de trabalhar em conjunto. Além de dar ao grupo uma base de como trabalhar, a equipe também faz com que as aventuras sejam mais fáceis de serem dadas.

Os jogadores podem receber ordens de "um poder superior", ou todo o grupo irá se deparar com um problema que exige cooperação para ser resolvido. O grupo permanece unido ou morre. É simples.

UMA BIBLIOGRAFIA CYBERPUNK

Esses são apenas alguns dos livros mais conhecidos do gênero Cyberpunk.

William Gibson
Neuromancer
Count Zero
Mona Lisa Overdrive
Burning Chrome

Norman Spinrad
Little Heroes

John G. Batancourt
Johnny Zed

Joan D. Vinge
Psion
Catspaw

Mick Farren
Vickers

Walter Jon Williams
Hardwired
Voice or the Whirlwind
Angel Station

Bruce Sterling
The Artificial Kid
Mirrorshades: The Cyberpunk Antology
Islands in the Net

John Brunner
Schockwave Rider

George Alec Effinger
When Gravity Falls
A Fire in the Sun

Steve Barnes
Streetlethal
Gorgon Child

John Shirley
Eclipse
Eclipse Penumbra

UMA FILMOGRAFIA CYBERPUNK
Vai que você acaba de ler todos os livros...

Blade Runner — O Caçador de Andróides
Max Headroom
O Extreminador do Futuro 1 e 2
Alien — O Oitavo Passageiro
Aliens — O Resgate
Overdrawn at the Memory Bank
Mad Max
The Road Warrior
Thunderdome

Nós lhe damos uma série de equipes que podem funcionar no universo *Cyberpunk*. Cada uma propõe uma boa mistura de papéis de personagens, e oferece várias maneiras para que os jogadores se vejam igualmente envolvidos.

Equipe Corporativa: Estas equipes são grupos que são orientados para uma corporação específica, e que trabalham para atingir os objetivos da companhia. A principal base de operações é o escritório da corporação, ou suas áreas de segurança. Uma boa equipe corporativa deve conter um ou mais Corporativos (um executivo e um assistente), um Netrunner (que controla as intrusões e os sistemas de computadores da equipe), um Atravessador (que lida com os contatos da equipe nas ruas), um Técnico (seja médico ou mecânico) e dois ou três Solos (que cuidam do combate).

Bandas: As bandas são grupos de Roqueiros que se reuniram para tocar música. A banda viaja para vários lugares, entrando em alguma confusão a cada novo show, realizando concertos e aprontando o inferno. A base principal de operações pode ser um local de ensaio, um clube, ou o ônibus de turnê. Pode haver qualquer número de Roqueiros na Banda (apesar de três ou quatro ser considerado o ideal), possivelmente um Técnico (para lidar com os equipamentos quando necessário) e vários Solos (que servem como guarda-costas e roadies). Outros postos disponíveis são os integrantes do grupo e o pessoal de viagem, que podem ser Nômades, Corporativos (representando executivos das companhias) e Mídias (como repórteres musicais ou entrevistadores).

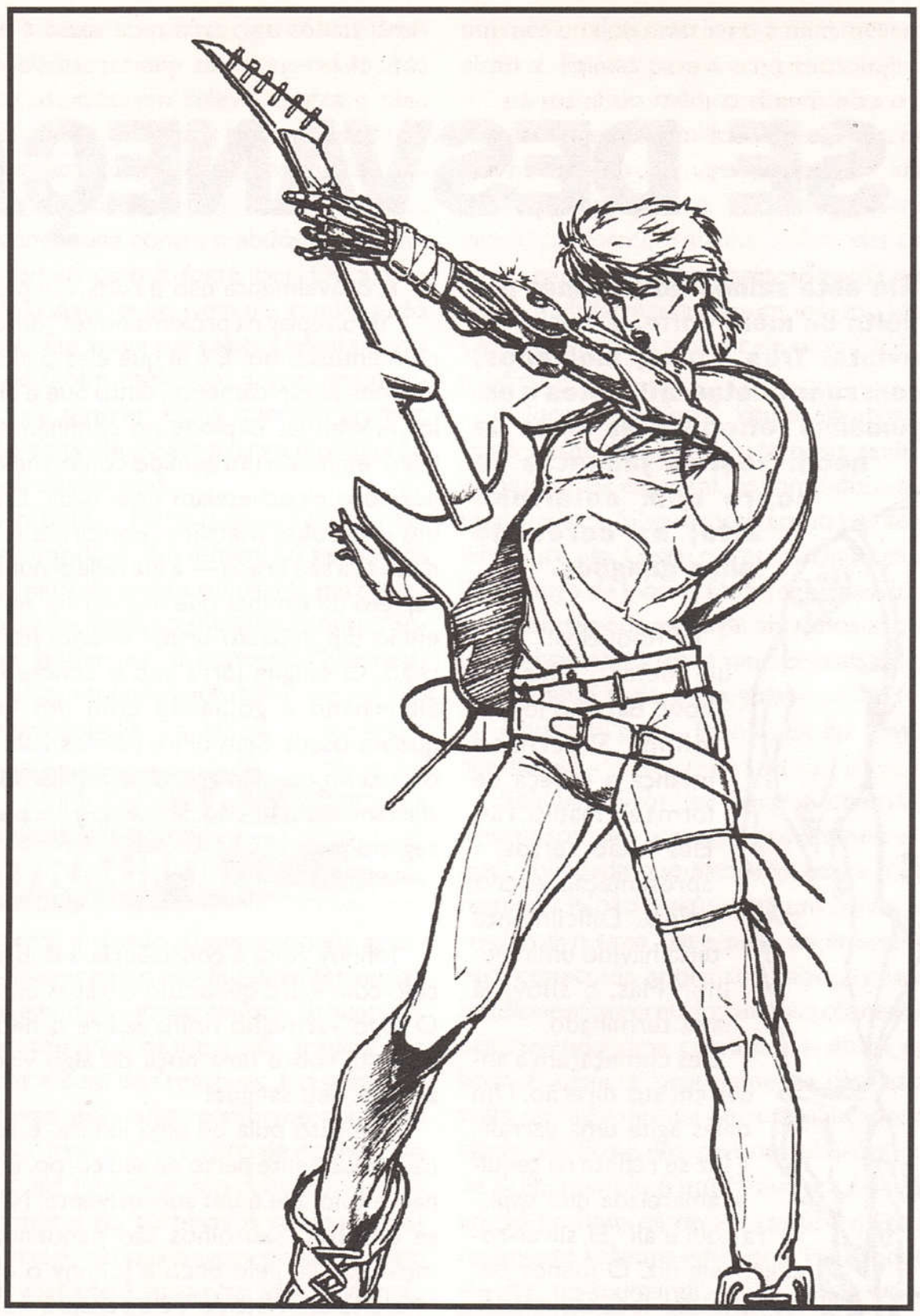
Equipes Trauma Team: As equipes do Trauma Team são paramédicos licenciados que patrulham a cidade em busca de vítimas de acidentes. Eles operam de um AV-4, Veículo de Assalto Urbano, reprojetado em uma configuração de ambulância e armado com uma mini-arma instalada em sua base inferior. Uma equipe típica do Trauma Team deveria incluir um Piloto (Corporativo, Atravessador ou Solo apesar do mais indicado ser um Nômade), um ou mais Tecnomédicos e dois ou mais Solos atuando como "seguranças". A equipe também pode ter um Supervisor (Corporativo ou Atravessador) encarregado de envia-los às missões. Um Mídia também pode atuar com o grupo, escrevendo histórias sobre suas aventuras.

Equipes de Mercenários: Mercenários são contratados por todo o universo *Cyberpunk*. Uma típica equipe de mercenários deveria incluir pelo menos um Atravessador (para cuidar dos contratos), um Netrunner (para cuidar de sistemas de segurança, ataques a computadores, etc), um Técnico (para as armas), um Tecnomédico (para os ferimentos) e qualquer combinação de Solos e Nômades (como combatentes). Não seria estranho ter um Mídia entre eles, escrevendo como correspondente de guerra. Um grupo de Mercenários poderia operar a partir de um clube, um bar, uma base de campo paramilitar bem escondida.

Gangues: As gangues geralmente são os inimigos em *Cyberpunk*. Porém, porque não virar a mesa? As gangues também podem ser criadas com propósitos positivos — defender a vizinhança, deter outras gangues mais violentas ou, resistir a uma invasão por parte do governo ou de uma corporação. Neste contexto, você poderia definir como gangue, Robin Hood e seu grupo e a resistência da Segunda Guerra Mundial. Uma típica gangue teria vários Solos, Nômades e Atravessadores. Pode haver um Tecnomédico ou Técnico, e possivelmente um Corporativo se a gangue for uma das controladas por uma organização encoberta. Um Mídia poderia estar cobrindo a gangue do ponto de vista das ruas. As gangues operam em clubes, bares e edifícios abandonados.

Grupos de Nômades: Os grupos de Nômades são equipes naturais — eles já estão unidos em um grupo, e todos se conhecem. Um bom grupo de Nômades incluiria alguns Atravessadores (para cuidar das negociações nas cidades), uma mistura de Técnicos e Tecnomédicos, um Netrunner (que cuida do trabalho intelectual do grupo), e um número qualquer de Nômades e Solos. Os grupos operam de sua caravana — uma concentração de RV's, trailers, ônibus e carros movendo-se através de uma paisagem desoladora das estradas americanas. Os membros do grupo poderiam viajar com a caravana principal, ou como escoltas viajando na frente em seus próprios veículos.

Policiais: A equipe policial opera de uma estação policial central altamente fortificada. Ela pode incluir alguns Atravessadores no Esquadrão Anti-vício, um Netrunner na contra-espionagem, um Capitão (Corporativo) que cuida das conexões com o governo da cidade, e um grande número de policiais à pé. Não esqueça



de pôr alguns Solos enlouquecidos para o Psicoesquadrão. As equipes policiais são muito boas, visto que elas permitem que o mestre divida a equipe em grupos menores de "parceiros", caso necessário. Um Mídia pode optar por seguir a equipe policial, procurando por histórias quentes durante a ronda.

Equipe de Mídias: As equipes de mídias vão a qualquer lugar e fazem qualquer coisa por uma história. Uma equipe de Mídias pode atuar a partir de uma estação de rádio ou TV, uma redação de um jornal ou até mesmo um bureau de notícias. Uma boa equipe de Mídias teria dois ou três Mídias (como repórteres durões), um Netrunner (cuidando das comunicações, reunindo as informações e xeretando nos computadores), um Técnico para o equipamento, e alguns Solos ou Nômades para fornecerem os músculos e a proteção.

Uma boa equipe de Mídias também teria pelo menos um Corporativo contratado, que cuidaria da equipe ante os chefões lá de cima.

Não Abandone seu Emprego Fixo

Qualquer uma destas equipes pode servir a um papel de personagem que não foi descrito. Um Roqueiro de baixo nível poderia trabalhar com o Trauma Team enquanto aguarda por sua grande chance. Um Netrunner poderia passar algum tempo com uma equipe de Corporativos, enquanto se esgueira nos computadores da companhia durante a noite. Um Nômade poderia fazer qualquer coisa para ganhar dinheiro enquanto sua equipe estiver na cidade. Nestes casos o papel do personagem principal deveria ser tratado como uma mera participação, que poderia ganhar importância para a equipe conforme o tempo passa.

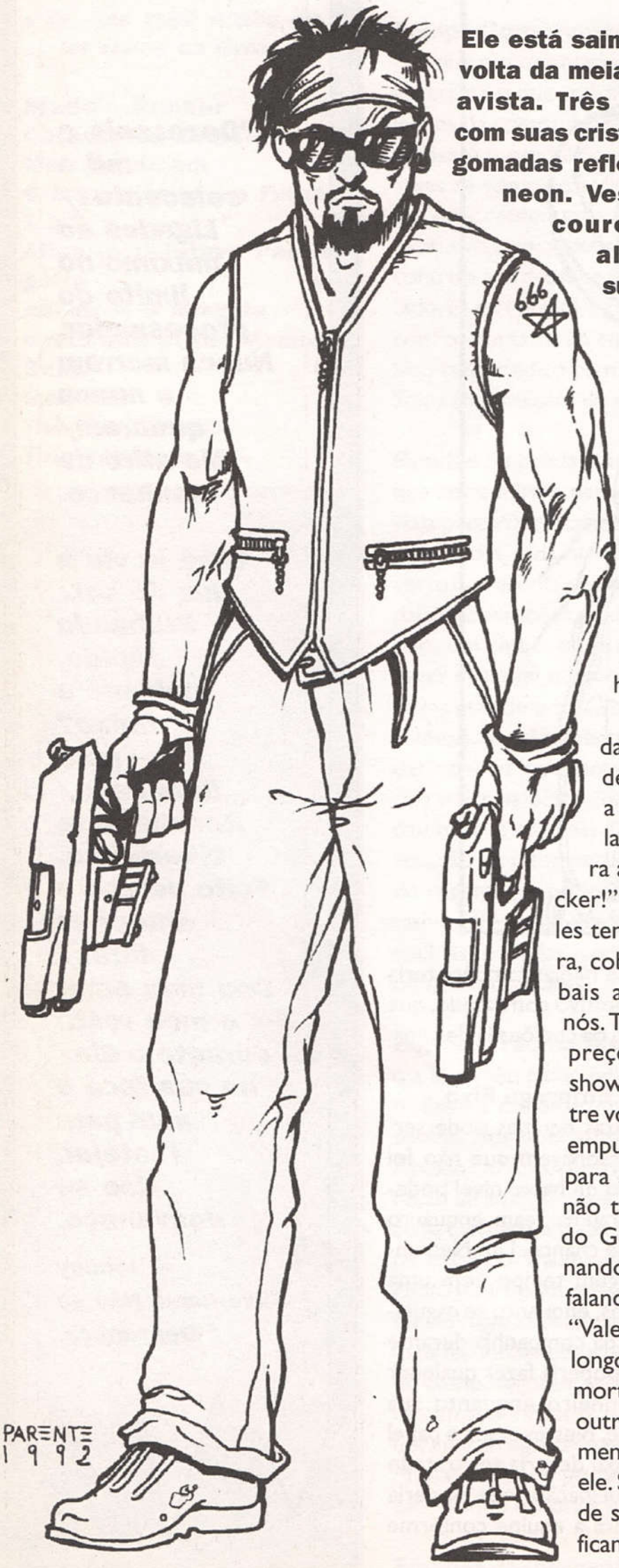
"Dezesseis e mil e seiscentos/ Ligados ao máximo no limite do processador. Nunca morrem e nunca quebram/ Me atiro do penhasco.

Você já viu a luz do sol/ Brilhando rápido, malvado e baixo? Fique iluminado/ Receba este ciberbrilho. Feito de aço e emoções duras/ Dou meu amor e meu rosto durante o dia/ na sua face e aqui para festejar. Não se desvaneça.

— Johnny Silverhand, Não se Desvaneça.

CAPÍTULO 13

NÃO SE DESVANEÇA



Ele está saindo do Hammer por volta da meia noite, e então os avista. Três punks, moicanos, com suas cristas brilhantes e engomadas refletindo as luzes de neon. Vestem jaquetas de couro com colarinho alto; as cores de suas gangues.

"Ei! Roqueiro!" grita um deles "Grande show! Barulho legal!" Johnny Silverhand balança a cabeça de forma afirmativa. Fãs. Eles estão certos, a apresentação estava ótima. Dificilmente teria havido uma melhor. Mas, o show já havia terminado.

Eles começaram a andar em sua direção. Um deles agita uma garrafa; a luz se reflete na tequila amarelada que espirra aqui e ali. "Ei, silver-rocker!" ele diz. O menor deles tem uma face assustadora, coberta de tatuagens tribais africanas. "Junte-se a nós. Tome um pouco. É um preço justo por um bom show, hein?". A distância entre vocês se encurta; Johnny empurra Alt, sua namorada, para seu lado ruim. O que não tem mão. "Hei, Irmãos do Gelo" ele diz, mencionando as cores da gangue e falando em um tom lento. "Valeu a oferta, mas foi um longo show. Eu estou quase morto. Que tal um replay outra noite?". Nesse momento estão quase sobre ele. Saca sua Walther 9mm de seu coldre automático, ficando com ela à mão.

Provavelmente não é nada, ele pensa.

"Isso, replay na próxima noite!" diz o maior com entusiasmo. E é aí que eles o alcançam. Movem-se rapidamente, tanto que é difícil vê-los. A Walther explode no confinamento do beco, emitindo um gemido conforme os tiros perdidos ricocheteiam pelo nada. Escuta-se um leve ruído metálico, conforme o menor deles tira seu braço — a luz reflete num punho repleto de lâminas que fingiam ser uma mão; então um impacto brutal levanta Johnny do chão. O sangue jorra sob o concreto seco. Silverhand é golpeado com um impacto quebra-ossos. Seus olhos pálidos vislumbram o nada no céu. Os gritos de horror de Alt se afastam na escuridão. Sessenta a zero em oito segundos.

■

Johnny volta à consciência. Há algo parecido com vidro quebrado em suas entranhas. O fogo vermelho brilha sobre o neon azul. Ele está sobre uma poça de algo viscoso. É sangue. Seu sangue!

Um gato pula de uma lixeira, e se move cautelosamente perto de seu corpo. Este gato não é tolo. Ele é um sobrevivente. Não quer se envolver. Seu olhos são pequenos LEDs movendo-se pelo beco e Johnny o observa. "Maldito convencido", ele pensa. E fecha seus olhos.

Por trás de suas pálpebras, débeis dígitos vermelhos apontam seus momentos restantes. O biorelógio está parando. Sons de carro chegam passando pela rua imunda e molhada de chuva, logo à frente. Ao longe soa a sirene de uma ambulância do Trauma Team. Porém, não para ele. Ele está dando o fora.

Ele fecha a mão, que é sua marca registrada, em um punho cromado, com os pistões clicando um de cada vez.

Ele fica a contemplar o topo escurecido da cidade. A distância o brilho de uma luz quente interage com o brilho rosado das luzes da cidade. As estrelas parecem estar pintadas ali. Um VTOL passa sobre sua cabeça,

rasgando a noite com suas gigantescas lâminas propelidas. Johnny tenta agarrá-lo. Ele pode ver sua mão em relevo contra o céu. Ele fecha a mão, que é sua marca registrada, em um punho cromado, com os pistões clicando um de cada vez.

Ele a pressiona contra o abdômen ferido, retorcendo-se com a forte dor. De algum modo ele consegue ficar em pé, caminhando até o beco. Ele apoia sua cabeça febril contra o muro de tijolos molhados. Toma uma decisão. Não vai morrer. *Eles* é que vão morrer. Fechando seus olhos, ele avança em direção ao tráfego obscurecido.

Algo o detém. Mãos o agarram com firmeza, segurando-o. Silverhand só tem força suficiente para abrir seus olhos. Há um rosto, fino e barbado, olhando-o intensamente. "Senhor todo poderoso", o rosto diz. "Eles realmente acabaram com você, não?"

E tudo escurece.

A PROTEÇÃO DO TRAUMA

Algo está gritando quando Johnny acorda. Pelo menos não é ele. Ele deve ter perdido a viagem da ambulância até o hospital, porque desde aqui, desde a sala Trauma, ele pode ouvir o som dos reatores. É o grito. Ele fica cada vez mais alto, conforme a sala se enche de ar fresco e de cheiro de ozônio. De sua maca, ele pode ver um robusto veículo AV-4 acionar suas turbinas e subir rapidamente. O ruído diminui e agora ele pode ouvir gritos de verdade à sua volta; são as vítimas dos habituais tiroteios em Night City.

O médico o coloca em forma novamente. O mesmo médico que colocou seus olhos transparentes Kiroshi e sua marca registrada, a mão prateada. O mesmo doutor que implantou seus conectores interface e instalou os chips de software em sua nuca. Johnny pensa em assinar um contrato de serviço.

Os instrumentos microcirúrgicos trabalham nas entranhas perfuradas, limpando, secionando, cortando, unindo. O médico sutura quase um metro de intestino desenvolvidos in vitro, conectando-os e fechando os buracos com pele e músculos sintéticos. Agulhas hipodérmicas injetam drogas aceleradoras de cicatrização , endorfinas e antibactérias na zona afetada. Interruptores microscópicos fecham seus dentes serrilhados em uma mini-sutura, unindo a carne novamente quase tão bem como estava originalmente. Em um mês ou dois, não haverá nem mesmo uma cicatriz. Palmas para a nova tecnologia.

As mãos do médico são rápidas e precisas. Ele já fez isto milhares de vezes. Ele fala com um sotaque alemão "Ach...Johnny...Johnny" ele diz centenas de vezes, conforme trabalha. Sobre sua cabeça, as lâmpadas esterilizadoras brilham como os olhos multifacetados de um inseto. "Johnny... Quando você vai desistir de tudo isto?" diz o médico.

"Quando terminar". Pensa Silverhand, do meio da neblina produzida pelas endorfinas e anestésicos em geral. "Johnny" diz o médico com tristeza. Silverhand é como um segundo filho para ele. O seu primeiro filho era o melhor amigo de Johnny. Ele foi assassinado numa guerra inter-corporativa, oito anos atrás. Nenhum homem deveria perder mais de um filho durante toda a sua vida.

Obrigado, pensa Johnny. *Eu lhe devo uma, novamente.*

Seu benfeitor do beco é chamado de Thompson; um tipo pequeno usando uma jaqueta blindada que tem três vezes o seu tamanho. Ele não possui nenhum hardware visível, salvo uma base para minicâmera que está conectada sobre sua cabeça como um headfone supercrecido; um microfone sai dela, descrevendo uma curva até a altura de sua boca. A câmera propriamente dita está envolta do lado direito de sua cabeça, estando ligada, por fios, a um implante ciberóptico verde brilhante. Ele é um Mídia; uma equipe de um só homem, câmera e repórter, ligado diretamente a alguma emissora. "Hei, Roqueiro", ele diz, aproximando-se da mesa enquanto Silverhand se recupera sob os raios esterilizadores.

"Pronto para uma pequena vingança ?"

DIZER OS NOMES

Johnny veste uma camiseta vermelha. A camiseta tem o logotipo de sua última banda, *Samurai*. A camiseta cobre os ferimentos recém fechados, agora cobertos com bandagens. Ele amaldiçoa em Japonês. Ele põe uma jaqueta blindada sobre seus ombros.

Pega sua arma automática de seu armário ao lado da cama, verificando a munição e o peso. Ele a coloca cuidadosamente em seu coldre embaixo do braço, sob a jaqueta. Enche os bolsos externos da jaqueta com shirikens. Pega a sua H & K inteligente e a coloca

Sobre a História

Não se Desvaneça é uma história de vinte e quatro horas na vida de Johnny Silverhand, um Roqueiro famoso repentinamente capturado em um jogo mortal de gato e rato com uma corporação inimiga sinistra. Como o gênero *Cyberpunk* é em sua maioria literário, nos pareceu adequado introduzi-lo ao roleplaying de Cyberpunk do mesmo modo.

Não se Desvaneça é primordialmente uma história, porém nós a fizemos de uma forma que pode ser facilmente convertida em uma aventura. Nestas colunas laterais você encontrará notas sobre os personagens principais, mapas dos locais mais importantes, dados sobre armas e combate e idéias de como usar a história como ponto de partida para uma aventura.

Nós sugerimos que você comece com seus jogadores como personagens nas cenas que está por vir em Atlantis, contratados por Johnny Silverhand para ajudá-lo a libertar sua namorada Alt. Ou talvez seus jogadores queiram interpretar alguns dos NPCs da história.

JOHNNY SILVERHAND

Veterano das guerras da América Central, agora um Roqueiro, Johnny é o líder da banda de sucesso chamada *Samurai*. Ele é conhecido por sua perícia musical, suas letras fortes e sua história de relacionamentos falidos.

Atributos

INT 7 REF 8 AuCon 8
MOV 7 TCO 7

Cibernéticos

Ciberbraço cromado com gravador. Amplificador de reflexos Sandevistan. Dois ciberópticos com Infravermelho, Luz Baixa, e Melhorias.

Perícias

Liderança Carismática +10, Armas Curtas +6, Fuzil +4, Guitarra +9, Atuação +7, Percepção +6, Sedução +8.

Posses

Jaqueta Blindada Pesada, Capacete Leve. H&K MPK-11 Assalto Rápido da Arasaka.

em seu coldre traseiro. Existe fúria atrás de seus pálidos olhos brilhantes...

"Então" ele diz. "Me conte".

Thompson encosta no muro, olhando para Johnny com intensidade. Sorri, toma um gole da tequila de Silverhand. "Eles não queriam você. Eles queiram ela. Ela é uma extração. Negócios, como sempre".

Os olhos de Johnny estão brancos. "Não me surpreende", ele comenta rapidamente. Ele enche a mão com balas e começa a carregar o pente extra da H & K. Apenas o tremular de sua mão — a de carne — delata seu nervosismo. "Então porque eles me atacaram?" Ele pergunta.

"Eu deixei que você recebesse os golpes, porque sabia que iria demorar pelo menos cinco minutos para você sangrar até ficar seco..."

"Você era uma desculpa", murmura Thompson. É uma velha frase. Ambos sorriem como tubarões amigáveis. Thompson para de sorrir. "Eles queriam você morto pois assim iria parecer um serviço de gangue. Uma "Boostergang" vê o grande e poderoso Mister Johnny Silverhand saindo com sua input, e decide fatiá-lo um pouco. Você desmaia, eles a agarram e eles somem como vapor. Realmente conveniente quando os policiais encontrarem o corpo no beco uma semana depois. Eles teriam o motivo — vários motivos horríveis, porém todos estariam relacionados com gangues poderosas, não com profissionais.

"Profissionais." Silverhand termina de carregar seu segundo pente. Ele enfia as balas restantes nos bolsos de sua jaqueta. Nunca tem munição suficiente.

"Sim, profissionais," repete Thompson. "Você foi fatiado por material de primeira, irmão. Esses caras tinham pelo menos dez mil euros em hardware. A velocidade com que eles o acertaram deve pelo menos 70% a amplificadores de reflexos além daquelas garras adaptadas, do tipo que se esconde sob os punhos. Aquele tipo de hardware não é algo que você consegue nas Ruas."

"Você os viu me atacando?"

Os olhos de Thompson são frios e negros como carvão. Você poderia escrever o que quisesse sobre eles. "Caia na real", ele diz. "Eles eram profissionais. Se eu entrasse no meio, nós dois estaríamos mortos". Seus olhos o examinam. "Você esteve fora das Ruas por tempo demais, Roqueiro. Você pensa que todo mundo têm um agente legal, alguns Solos para cobrir seu traseiro e um apartamento confortável, como este, em algum lugar. Eu deixei que você recebesse os golpes porque eu sabia que iria demorar pelo menos cinco minutos para você sangrar até ficar seco. Esperei que eles se afastassem e então usei meu Trauma Card". Há um longo silêncio. Então, "Olhe, Roqueiro. Você quer ficar me culpando ou quer a sua namorada de volta?"

"Então diga os nomes" diz Johnny. Ele senta no canto da cama, estica o braço até a tequila e toma um gole.

"Boas notícias/más notícias" diz Thompson. Ele desconecta a cibercâmera de sua cabeça e a deixa na mesa que há entre eles — a única indicação de hardware e o plugue com base de prata conectado em sua têmpora direita. O conector celular da câmera com a Rede está desligado. "As boas notícias são que não é nenhum dos realmente poderosos, como as máquinas de negócios européias. "É justo" diz Silverhand, tomando outro gole.

"A má notícia é que se trata de Arasaka".

"Jesus Cristo!" grita Johnny. A mão que estava descansando na borda da mesa, se convulsiona. Há um barulho de algo quebrando e lascas de madeira voam em todas as direções.

"Sua input estava mexendo com materiais informáticos muito quentes, Roqueiro. Você sabia que ela trabalhava para a ITS, certo?"

"É. Bem, você tem de trabalhar em algum lugar. Alt não falava muito sobre seu trabalho."

"Certo. Mas a sua Alt era a Netrunner de estimação da ITS. Ela movia informação por toda a Rede e cuidava dos níveis de segurança deles. Ela criou um bocado de software de classe para eles". Pausa longa.

"Ela criou o *Matador de Almas*, você sabe. Ou talvez você não saiba. Como você mesmo disse, ela não falava muito sobre seu trabalho".

Johnny senta-se no sofá, com a garrafa a meio caminho de seus lábios. Mesmo o

normalmente desconectado Silverhand havia ouvido falar do *Matador de Almas*, o lendário programa negro que sugava a própria alma de suas vítimas Netrunners. *Matador de Almas*. Que piada. O *Matador* é uma superrotina de IA de 2.000.000 de megas que pode rastrear um ciberconector intruso de um Netrunner mais rápido do que as drogas estimulantes das "Boostergangues". Ele arranca o cérebro do ciberpirata com força bruta, recriando-o numa matriz de armazenamento congelada dentro do computador central. A palavra nas ruas é que o *Matador de Almas* é o que há de mais próximo de um inferno na terra, e atualmente, isto quer dizer muita coisa.

E foi Alt que o criou? Johnny sente uma onde de repulsão momentânea, superposta sobre os grandes olhos verdes de Alt e seus cabelos brilhantes. "Não é de se estranhar que ela não falasse de seu trabalho", ele finalmente diz.

"Eu a estava seguindo, Roqueiro" diz Thompson. "Dizem que Arasaka está trabalhando na sua própria versão de *Matador de Almas*. Algo que possa caminhar livremente pela Rede, convertendo-se em uma ameaça para as pessoas que Arasaka não gosta".

"Um programa ilegal assassino para uma companhia de segurança?" Johnny está um pouco agitado. Ele sabe para onde isto está indo e não gosta nem um pouco.

"Provavelmente também acredita em Papai Noel" diz Thompson, pedindo a posse da garrafa. "A sua Alt é o elo que faltava. Eu imaginei que eles iriam recrutá-la cedo ou tarde, seja por livre e espontânea vontade ou à força. O programa principal do *Matador* está enterrado em algum lugar na sua cabeça. Assim, eu comecei a segui-la".

"Grato pela preocupação".

"Você não entendeu, Roqueiro. Eu quero Arasaka. Eu os quero desesperadamente. Eu irei passar por qualquer um e qualquer coisa no caminho para pegá-los. Até mesmo — se tiver de transmitir esta história do túmulo, eu irei fazê-lo. Eles são meus. Se você ficar no meu caminho, está morto. Se vier comigo..."

Thompson segue a trilha.

Johnny pára de andar. O silêncio toma conta do quarto. Apenas sua mão se move, como algo vivo; as articulações de metal prateado estalam, peças de movimentação chiam, pequenos pistões bombeam simulando o pulso sangüíneo. A mão gira o rosto de Johnny na direção do homem da mídia e faz com que diga: "Quanto tempo nós temos?".

Thompson estica sua mão até seus pés, pega uma grande mochila negra de nylon. "Fuzil de Assalto FN-Fal" ele diz, levantando-se. "Eu estive na guerra. Eu gosto de chumbo. De muito chumbo.

Thompson sorri. "Quanto tempo demorará para que sua imput reescreva o *Matador de Almas*? Um dia, dois?".

"Sim". Johnny se vira e pega as chaves do Porsche. "Você tem conexões para uma arma inteligente?" Thompson estica sua mão até seus pés, pega uma grande mochila de nylon. "Fuzil de Assalto FN-FAL" ele diz levantando-se. "Eu estive na guerra. Eu gosto de chumbo. De muito chumbo".

A chuva cai em frente ao carro. Um muro de vidro e aço corporativo se move em ambos os lados conforme eles entram no tráfego da cidade. O Porsche emite um pequeno assobio no ar frio, seu propulsor a metanol o lança através da noite. "Certo, aonde nós estamos indo, Roqueiro?" pergunta Thompson.

Johnny range os dentes "Tem mais alguém que eu preciso por na jogada" ele responde.

ROGUE & SANTIAGO

Rogue odeia Atlantis. Porém, vai lá porque os contatos são bons e os negócios são fáceis. Corporativos procurando por um rápido assassino autonomo. Mídias e Netrunners procurando por informações para serem trocadas. Atravessadores com armas, blindagens e contrabandos. Porém, o local lhe trás más recordações. Só vem aqui porque Santiago insiste.

"Não deixe que problemas pessoais interfiram nos negócios" ele diz. Garoto esperto.

Suas costas estão contra a parede —

THOMPSON

Um dos melhores repórteres do Serviço de Notícias Mundial (WNS), Thompson tem uma guerra declarada contra a infame corporação Arasaka, que ele suspeita ter assassinado sua esposa. Ele fará qualquer coisa para pegar a ardilosa empresa de segurança — qualquer coisa. Thompson também serviu nas Guerras como correspondente e gosta de armas pesadas.

Atributos

INT 8	REF 8	AuCon 7
MOV 8	TCO 8	

Cibernéticos

Um ciberóptico com Infravermelho, Luz Baixa, Mira Telescópica. Ciberáudio com ligação de rádio, misturador, chip de gravação.

Perícias

Credibilidade +8, Fuzil +6, Entrevista +9, Composição +7, Atletismo +6, Percepção +6, Intimidação +5.

Posses

Jaqueta Blindada Média, Capacete Leve. FN-RAL Fuzil de Assalto Pesado.

NÃO SE DESVANEÇA

ROGUE

Rogue e seu parceiro Santiago, trabalham como assassinos e guarda costas. O que dizem nas ruas é que eles são os melhores. O único ponto fraco de Rogue é seu ex-amante Johnny Silverhand. Seu relacionamento violento e apaixonado desintegrou-se em uma explosão de raiva e rancor há um ano atrás, porém as feridas ainda não cicatrizaram para esta Solo durona.

Atributos

INT 7	REF 12	AuCon 9
MOV 10	TCO 8	

Cibernéticos

Dois ciberópticos com IV, Luz Baixa, Mira Telescópica. Amplificador de Reflexos Sandevistan, chip de perícia Karate +3.

Perícias

Noção de Combate +9, Armas Curtas +10, Briga +9, Condução +7, Fuzil +10, Armas Brancas +6, Atletismo +9, Percepção +8, Sedução +8.

Posses

Jaqueta Blindada Média, Capacete Leve. Pistola Armalite .44 Muito Pesada.

seus olhos espelhados vasculham o salão como câmeras de monitoração. O que ela não pode ver é coberto pelo seu parceiro Santiago, do lado oposto da mesa. Seus ombros corpulentos suportam a jaqueta blindada — ele parece uma montanha. Ele não é seu tipo. Porém, ele a deseja. De alguma forma eles fizeram com que isto funcionasse — o meio que eles encontraram foi o estilo de combate, a divisão dos espólios. Mas ele continua com esperanças. Nômade estúpido.

Então, ela se encontra frente a frente com o que vem odiando durante os últimos dois anos; a razão pela qual odeia este maldito bar, esta cidade imunda. Johnny Silverhand entra em Atlantis.

Ele ainda tem algo que agrada, ela pensa enquanto ele atravessa as grandes portas de metal. Cabeça erguida, um pequeno brilho em seus pálidos olhos de vidro. Depois de todo este tempo, Rogue não consegue decidir se ela o deseja ou se apenas quer matá-lo. Ele se move como se fosse o dono do lugar, conforme atravessa o salão em sua direção. Um comentário com um velho amigo aqui, um sorriso para um fã ali, uma olhada para um bagunceiro em potencial e então ele está à sua frente. "Rogue" ele diz. Como se nada nunca tivesse acontecido. "Eu preciso de sua ajuda, Rogue". Sua voz é urgente e magnética.

"Vá para o inferno" ela replica. Do outro lado da mesa pode-se ouvir o diminuto som de Santiago deslizando sua mão sobre sua Mac 10 em seu casaco.

Johnny se aproxima. "Olhe" ele diz. "Me desculpe. Eu sei como você se sente. Eu não faria isto se eu tivesse qualquer outra escolha." Ele puxa uma cadeira, senta-se e olha para ela. "Lástima", responde ela asperamente. Ela espera que sua voz soe mais calma do que ela se sente.

"Você me deve uma" ele diz, tomando vantagem. "Por Chicago. Você me deve uma, pelo menos. E não é que não vá lhe pagar. Eu tenho euros".

"Quanto?" interrompe Santiago. Johnny se vira para ele. "Dizem por aí que você está conseguindo cinco por noite. Eu banco e dobro isto".

Os olhos de Santiago brilham em seu rosto barbado. Ele coça seu queixo com sua mão livre. Sua parceira é realmente louca por este cara. No entanto ele é popular — e tem crédito, e isto realmente pesa nas palavras de Santiago. "Por quanto tempo?"

"Dois dias no máximo. Eu preciso de uma extração. Eu não vou enganá-los — é com Arasaka. Uma longa pausa. "Eu vou entender se acharem que é demais para vocês".

Rogue reage, seus chips de reflexos se ativam. Suas mãos mal podem ser vistas conforme ela arremessa a mesa, seus socadores esmagam o nariz do Solo para dentro. Ele está morto antes de chegar ao solo...

Os olhos do Santiago ficam serrados. Nas ruas sua equipe é conhecida como a melhor. "Quem este cara pensa que é? Então o Nômade percebe que ele mordeu a isca. Silverhand já percebeu o que acontece entre os dois parceiros. Se Santiago der as costas para isto, todos estarão comentando nas ruas amanhã. Se ele aceitar, Rogue terá de ir com ele. Rogue está certa — Silverhand é um bastardo. Ele pode acabar com este cara com a mão nas costas. "Vai custar o triplo para você, Roqueiro".

"Feito".

Santiago sorri e eleva a proposta: "E você vai conosco" ele conclui. Do seu lado da mesa os olhos de Rogue fuzilam o parceiro. Ela preferia objetar, porém a regra do jogo é: "Não deixe que seus problemas pessoais interfiram nos negócios".

"Feito" diz Johnny. Ele está esticando a mão para fechar o acordo com o Nômade grandalhão quando uma sombra se projeta sobre a mesa, depois outra.

"Ah, Mister Silverhand", diz a sombra maior se aproximando. Você pode ver um LED vermelho piscando por trás de seu implante óptico, formando uma mira conforme saca sua arma inteligente.

Rogue reage, seus chips de reflexos se ativam ao máximo. Suas mãos mal podem ser vistas conforme ela arremessa a mesa, seus socadores esmagam o nariz do Solo para dentro. Ele está morto antes de alcançar o solo, porém um espasmo muscular puxa o gatilho de sua Beretta. Ouvem um BUM ensurdecedor! Mas os reflexos amplificados de Johnny já o haviam tirado da

linha de fogo. Há um grito quando a bala atravessa o banco e explode o peito de um Corporativo que estava sentado do outro lado da fina mureta. A outra mão de Rogue dispara a Automag silenciosa por debaixo da mesa, partindo o Solo menor ao meio.

Santiago rola, caindo no chão. Do outro lado do bar, três figuras com jaquetas blindadas se levantam com armas na mão. A MAC 10 de Santiago dispara uma rajada curta. Uma das figuras cambaleia, se retorce e bata na janela e a atravessa com um som igual ao de milhares de candelabros caindo no chão. Thompson puxa sua FN-FAL em um movimento estudado, e aponta para as outras duas figuras tombadas. "Gotcha" ele diz.

Johnny cai no chão do bar, com a arma na mão e os olhos varrendo os cantos. Os clientes mantém suas mãos afastadas das suas armas — todos tentando se manter calmos. O Solo desmembrado no chão geme. Costas contra costas, os quatro saem do bar.

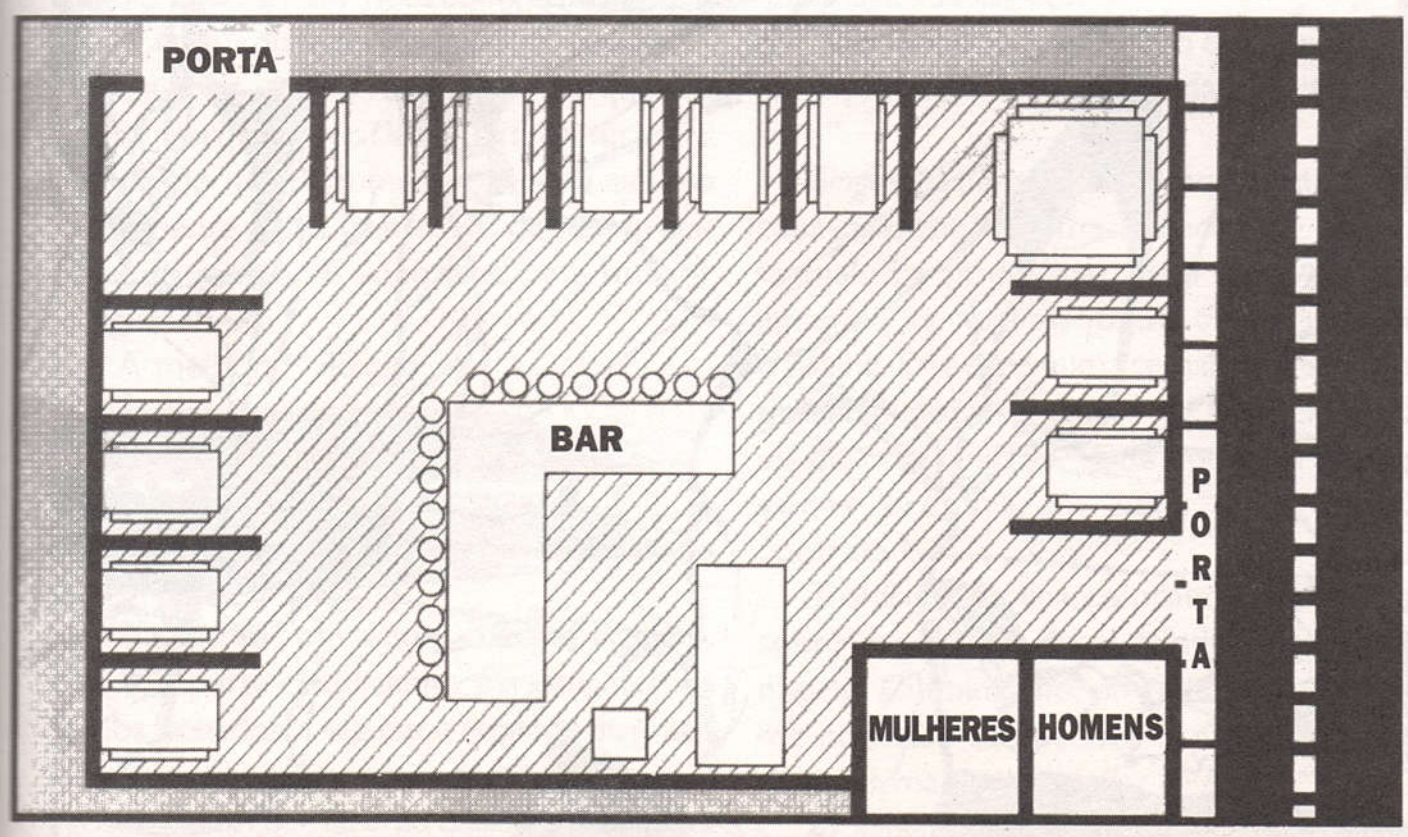
FUGINDO

"Nos estamos em sérios apuros" diz Rogue conforme eles chegam a calçada. "Eles devem ter rastreado meu Trauma Card" murmura Thompson. "Acho que eles queriam terminar o serviço. Você conhece algumas pessoas bem legais, Roqueiro".

Eles chegam ao Porsche bem a tempo de ver um AV-4 sem placa passar sobre eles. Lixo, óleo e água poluída explodem em um jato de vapor conforme a saída da turbina toca o chão. Rogue já está no chão apontando para a cabine com sua 0.44. Sob sua cabeça a MAC 10 de Santiago ruge em fúria. Os pequenos pontos vermelhos de mira laser apontam sobre a testa do piloto do AV, ao mesmo tempo ela vê a miniarma do AV-4 virando em sua direção. Ela não vai conseguir. A cabine deve ser blindada. Ela não vai ter nem tempo de ver sua vida passar diante de seus olhos.

Então, o ponto de mira laser é bloqueado por um barulhento whhhh-hoooooommmmpppppp! no momento em que algo abate o AV-4. Toda a frente da aeronave, retumba num terrível inferno em câmera lenta — um cheiro de metal derretido, plástico fundido e entranhas laceradas passa sobre ela conforme o AV cai para um lado e tomba na rua.

É a sua vez de conduzir os tiroteios EM ATLANTIS. Comece com os Capangas Básicos, na página 197. Eles acabaram de passar pela porta de entrada. Escolha um lugar onde seu grupo está sentado. É hora de Rock and Roll.



NÔMADE SANTIAGO

Santiago é um Nômade que corre com o grupo de Aldecado, fazendeiros sem posses expulsos de suas terras pelas corporações. Santiago é um cara simples — ele gosta de garotas, armas e cibermotos rápidas. Ele forma uma dupla com Rogue em grande parte porque ela é a única garota que ele ainda não conseguiu faturar.

Atributos

INT 5 REF 11 AuCon 9 MOV 10 TCO 10

Cibernéticos

Dois ciberópticos com IV, Luz Baixa, Mira Telescópica. Amplificador de Reflexos Kerenzikov, ciberbraço com armadura de Kevlar, SM 9mm., Ciberperna com pistola de 9mm em coldre oculto.

Perícias

Família +8, Armas Curtas +9, Judô +9, Condução +7, Fuzil +9, Armas Brancas +9, Atletismo +9, Percepção +8, Sedução +8.

Posses

Jaqueta Blindada Pesada, Capacete Leve. AKR Fuzil de Assalto Médio, Cibermoto Bimoda.

NÃO SE DESVANEÇA

Um bola de fogo rasga a noite. "Eu amo estes lança-granadas" sorri Thompson, baixando sua fumegante FN-FAL.

A MAC 10 de Santiago dispara uma rajada curta. Uma das figuras cambaleia, se retorce, bate na janela e a atravessa com um som igual ao de milhares de candelabros caindo no chão.

"Nós temos de sair daqui" diz Johnny detrás de um carro estacionado. Rogue olha nos seus olhos — ela pode ver o pequeno brilho avermelhado de um padrão de mira em seus profundos olhos pálidos. "Certo" Ela diz, já de pé e andando. Seu fôlego volta ao normal conforme eles correm para as sombras.

Santiago já sabe o que tem de fazer; ele conhece os melhores esconderijos da área. Thompson o segue, cobrindo o caminho com sua grande FN-FAL. Johnny mantém sua H&K perto do corpo; seus nervos estão formigando, devido ao efeito dos amplificadores de reflexos. Vai acelerado. O beco começa a embaçar — ele tenta compensar seu sentido de tempo. Rogue cobre a retaguarda, e ele pode ouvi-la respirar. Ele diz sobre seu ombro para a sombra respirando atrás dele "Me desculpe, Rache".

A voz é dura. "Nunca me chame assim" ela diz. "Nunca mais". Eles continuam correndo "Certo", dizendo finalmente." É justo".

Ela pára de correr. E Diz "Porquê Johnny? Porque agora? Você não poderia ter escolhido ninguém mais? Ela pode ouvi-lo lentamente à sua frente. Ele diz "Eu precisava do melhor. E você, ainda é a melhor Rogue".

A melhor. Maldição.

ALT

Ela acorda com a boca cheia de algodão. Ela é esperta o suficiente para manter os olhos fechados, e segurar a vontade de gritar. Os Boosters gostam quando você grita. Eles gostam tanto que fazerão qualquer coisa para que você grite de novo, e de novo.

ALT silenciosamente ativa o comando que amplifica seus sentidos ao máximo. Ela fica aliviada ao descobrir que ainda está vestida e relativamente não molestada. O que não é típico dos Boosters, porém ela não reclama. Sua audição amplificada capta uma respiração nas proximidades, o barulho de vidro e gelo; é um terminal de computador. Definitivamente, não são boosters. Alt resolve arriscar e abre os olhos, cuspindo a mordaça.

Um homem de aparência asiática, esbelto e muito bem vestido, a está observando. Lhe oferece um copo de Scotch que tem em uma das mãos . "Bem-vinda, senhorita Cunningham" ele diz, com um sorriso nos lábios e um olhar congelante "Eu sou Toshiro". Ele gesticula apontando para outro homem, um grandalhão que está apoiado no bar. "Aquele é Akira" ele diz.

Alt se senta lenta e cautelosamente, seus sentidos amplificados começam a lhe dar indicações. O peso reconfortante de sua automática não está mais lá. Porém, ela ainda está com seu braço cibernético. "Posso ter um gole disto?" ela diz, apontando para o copo na mão de Toshiro. "Certamente" ele diz. Um gesto para Akira e o gigante prepara uma bebida. Alt está surpresa ao ver a elegância das mãos do grandalhão. Ele se move como um atleta. Ele se move como um assassino profissional. Akira trás a bebida para ela, e Alt nem sequer pensa em tentar reagir.

"Obrigada". A bebida apaga o fogo que queimava sua cabeça.

"Certamente é o mínimo que podemos fazer por uma nova associada tão promissora"

Bingo! Ela pensa. Ele foi seqüestrada por caça-talentos de uma corporação. Bom. Genial. Ela pode lidar com isto. Apenas aprenda as regras, jogue o seu jogo e trabalhe. Depois de uma semana será como trabalhar nos escritórios da ITS. "Então..." ela diz com cuidado." Quê tipo de trabalho vocês prepararam para sua nova... contratada?".

Toshiro se inclina, colocando sua bebida sobre o sofá. Ele diz sorrindo: "Então senhorita Cunningham, eu gostaria que você me contasse tudo sobre o programa que você chama de... *Matador de Almas* "

O sangue de Alt se congela como um grito silenciado.

CAPANGAS BÁSICOS

Este é o tipo de bucha de canhão descartável que você geralmente encontra nas ruas. Eles são exatamente o que os seus jogadores precisam para ficarem ensangüentados e prontos para desafios mais duros.

Atributos
INT 5 REF 10 AuCon 5 MOV 6 TCO 9.

Cibernéticos
Um ciberóptico com IV, Mira Telescópica, chips de perícia Karate +3, Estripadores.

Perícias
Noção de Combate +5, Armas Curtas +5, Briga +5, Condução +7, Fuzil +5, Armas Brancas +5, Atletismo +5.

Posses
Jaqueta Blindada Média, Capacete Leve. Pistola Pesada Sternmeyer Tipo 35.

UMA REUNIÃO DE HÓSPEDES

Johnny, Santiago, Thompson e Rogue. Eles estão empoleirados a 65 metros acima do chão, em uma saída de incêndio enferrujada. De seu ponto estratégico, no canto de tijolos escurecidos do antigo Mark Luxor Hilton, eles podem ver dez quadras em todas as direções. Os olhos de Rogue estão com os sensores infravermelhos ligados fazendo uma varredura da área em busca de AVs e aerogiros. Johnny vigia a rua de baixo. Thompson está escaneando as comunicações em rádio e Santiago está falando. "Melhor irmos", ele diz. "Passaram-se duas horas desde o tiroteio".

"Concordo" replica Rogue. "Mas então vamos logo de uma vez". Santiago sorri. "Você tem alguma razão para isto?"

"Ser alvo sempre me deixa louca" ela resmunga de volta. "Além do mais, eu suponho que eles estão rastreando as ruas a nossa procura. Estão achando que nós estamos tentando nos esconder deles. Irão colocar seus melhores homens a nossa procura. Enquanto isto os de segunda classe ficarão tomando conta dos escritórios."

"Como você descobriu que eles a estão mantendo no complexo da Arasaka?" diz Johnny. Sua mão está no modo aguardar, executando uma rotina de testes. Pistões clicam e rosnam e os dedos prateados executam movimentos espasmódicos e se dobram por vontade própria. Thompson começa a falar. "Faz sentido. O único computador grande o suficiente para executar o *Matador de Almas* está no prédio principal da Arasaka. Ou lá ou em Tóquio. Nós não somos problema suficiente para que a levassem para o Japão.

"Obrigado".

"Então isto significa que nós temos de invadir o escritório principal da companhia com a segurança mais paranóica e enfurecida do universo". Considera Santiago. "Garoto, você escolhe lugares maravilhosos para perder suas mulheres".

"Cale a boca", interrompe Rogue. "Este é o plano".

CONECTAR-SE COM A MÚSICA

Mergulhada na Rede, Alt começa a fazer mágica.

Eles a conectaram no computador central da Arasaka, lhe deram um quarto para trabalhar, cercada de três Netrunners da Arasaka que vigiam cada movimento seu. Seu corpo permanece em comatose em um sofá condutor, ligada por cabos a um cibermodem. Ela está executando subrotinas, cruzando compiladores, tornando-se familiarizada com a CPU. A partir de sua memória e algumas notas ela está recriando o *Matador de Almas*.

O *Matador de Almas* é um programa residente, acorrentado a uma parte da arquitetura do sistema. O desafio que Toshiro lhe deu é de dar-lhe movimento — a habilidade de navegar pela Rede livremente.

É um problema um tanto quanto sutil — os dados de navegação e as subrotinas de decisão ocupam imensas quantidades de memória. Esta é a razão pela qual os programas com capacidade de movimentação pela Rede são tão limitados em seu escopo. O *Matador de Almas* por si só, já consome centenas de megabites, e fazer com que ele seja capaz de se movimentar livremente será necessário mais memória do que um computador normal pode fornecer. O problema excita seu profissionalismo, mesmo que sua criação revolte sua humanidade.

Deus, eles a conhecem tão bem.

O *Matador de Almas* original começou sendo uma matriz para contenção de personalidades artificiais. Ela havia estudado o conceito, elaborando os parâmetros para criar uma matriz de armazenamento. Ela ficou fascinada e ao mesmo tempo assustada ao descobrir que a mesma matriz podia conter personalidades humanas, entidades vivas; transferi-las de um computador para um corpo e vice-versa. Era a imortalidade.

A ITS tomou isto dela para construir um matador. E ela não soube como detê-los.

Agora Alt analisa suas opções. Se ela não construir o monstro para a Arasaka, eles irão torturá-la e matá-la. Se ela construir o monstro eles a manterão viva. Porém...

Uma vez que esteja construído, eles a colocarão dentro dele.

ÚLTIMO PISO

SUITE DE SABURO (DETALHE)

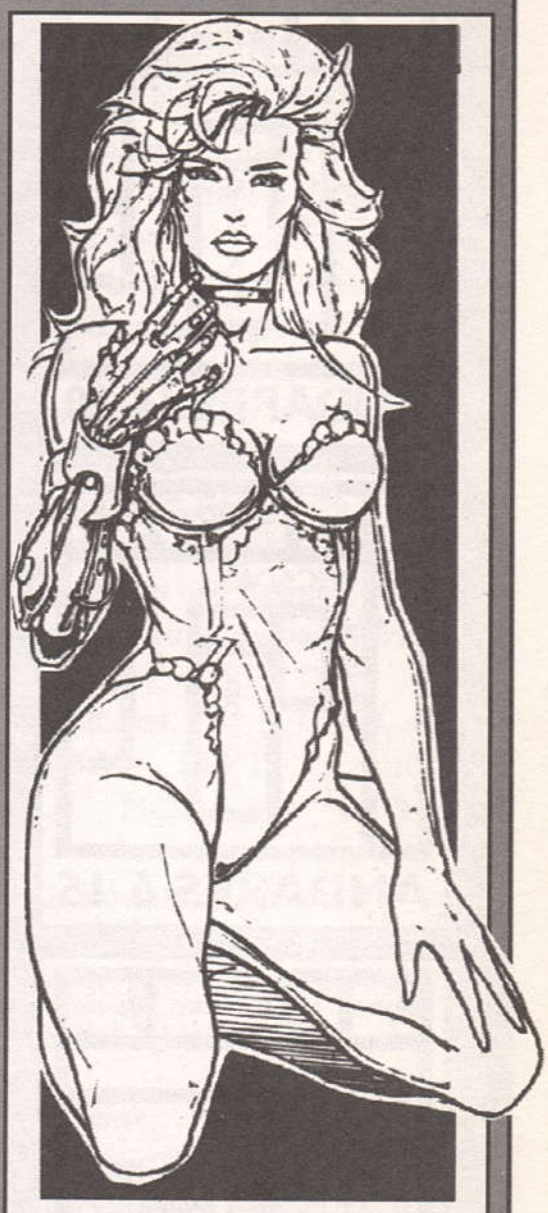
PARTIDA DE CAÇA

O plano está apoiado em elementos estranhos.

Rogue deixa seu esconderijo no hotel às nove. Ela se move com rapidez, como a luz, indo de um lugar para outro. Aqui pega 12 quilos de explosivos plásticos; ali, bombas de luz cegantes, temporizadores e fio detonadores. Santiago lhe dá cobertura. Ela pega mais explosivos, um ciberterminal de assalto e um comprido e robusto fuzil Black Sniper.

Johnny está no celular trabalhando seus contatos. Chama seus companheiros de banda, espalhados por toda a cidade, esquivando das escutas telefônicas, das sombras e dos vigilantes. Ele fixa o lugar e o horário do show.

Thompson está nas ruas. Trabalhando duro. Um ligação telefônica aqui, uma graninha para alguns screamsheets ali.



ALT

A nova namorada de Johnny. Alt possui uma história que ele nem suspeita. Uma programadora quente e maga da Rede; ela escreveu um programa incrivelmente mortal que pode sugar sua mente e comê-la. Porém Alt não é nenhuma heroína indefesa, e Toshiro vai aprender isto da pior maneira.

Atributos

INT 10 REF 7 AuCon 9
MOV 6 TCO 6

Cibernéticos

Plugues de interface, Ciberbraço de ouro com compartimento oculto.

Perícias

Interface +10, Armas Curtas +2, Condução +4, Atletismo +5, Percepção +8, Sedução +7.

Posses

Jaqueta Blindada Leve, monofaca, pistola X-22 Federated Arms.

NÃO SE DESVANEÇA

A PLANTA DO PRÉDIO DA ARASAKA.

Eis aqui a planta interna do prédio da Arasaka. Coloque seus jogadores na porta da frente, prestes a entrar na área onde se encontra a mesa do segurança. No começo do ataque, os guardas estão atordoados pela multidão correndo na Recepção, e não irão atacar os jogadores por três turnos.

Um Atravessador pede um pouco de euros de um lado, e passa a mensagem para o submundo. Por volta de 10 da manhã as Ruas estão sabendo que vai haver uma festa. Ao entardecer, todos nas ruas já sabem — a banda é *Samurai*, a hora é o entardecer, e o Smash é grátis.

Eles também sabem que a festa vai ser no limite da cidade, no Parque Industrial.

O escritório de vinte e dois andares da Arasaka fica na frente deste Parque Industrial.

Como um ser único e faminto, a multidão converge para lá.

APRENDIZ DE FEITICEIRO

7:29 da noite.

A construção de cadeias retorcidas, uma brilhante coluna de fogo branco, chuviscando como as estrelas. Uma brilhante cadeia de DNA, toma forma na realidade construída da interface, elevando-se acima dela, tecendo filamentos como o próprio medo. Deslumbrante, ela emana um aroma palpável de terror. Fala com uma voz cristalina e momentaneamente Alt perde a respiração ante sua perfeita beleza assassina. "Existo". Canta triunfalmente para as gélidas estrelas.

"Eu sou seu controlador" Alt repete. "Você irá seguir meus comandos". Uma momentânea hesitação em sua voz.

"Como sempre" contesta, como se a dúvida nunca houvesse existido no universo. "Quais são suas ordens?"

Alt respira aliviada. Ela conseguiu que seus controles passassem pelos *Cães de Guarda*. Agora ela tem uma chance.

"Eis o que eu quero que você faça" ela começa.

FESTA DE ARROMBA

Seicho Harada é o segundo em comando na segurança do complexo da Arasaka no Parque Industrial. Desde o começo da tarde, pessoas têm se amontoado no imenso gramado em frente a sua posição de guarda. Inicialmente eram apenas alguns poucos, depois um rio de pessoas começou a fluir e então o rio se tornou uma torrente. Ele não é capaz de imaginar o porquê. Eles não fazem coisas como estas em Tóquio. Em Tóquio as pessoas são coerentes. Elas fazem sentido. Aqui as pessoas são animais. Ele pensa em chamar os policiais da cidade, porém isto teria uma péssima reflexão sobre a Arasaka. A maior companhia de segurança do mundo pedindo ajuda? Seria uma perda de carisma. Porém, existem seis mil pessoas amontoadas no gramado à sua frente.

Sobre o palco improvisado, atuando como se fosse invulnerável Johnny Silverhand, está lidando com a multidão. Seicho o quer. Ele o quer morto. Porém Silverhand poderia estar na lua. Um simples disparo poderia desencadear um tumulto de proporções inconcebíveis. Seicho pode sentir a tensão aumentando. Assim também pode Johnny. Fios invisíveis os une como adversários, olho a olho sobre um campo de batalha de corpos incautos.

Johnny sorri. Por enquanto, ele os mantém. A multidão está paranóica — eles esperam serem arrebatados em minutos. Ele os vêm inflando durante a última hora com rock metálico e cromático deixando-os no limite, tornando-os nervosos e irritáveis, dispostos a gritar, a disparar, prontos para chutar o rabo de alguém. O primeiro palhaço uniformizado que interromper a sua festa vai ter muitos problemas.

Eu tenho o cromo em minha corrente sangüínea
Tenho uma alma metálica,
Eu estou procurando por ação,
Acho que estou na fila

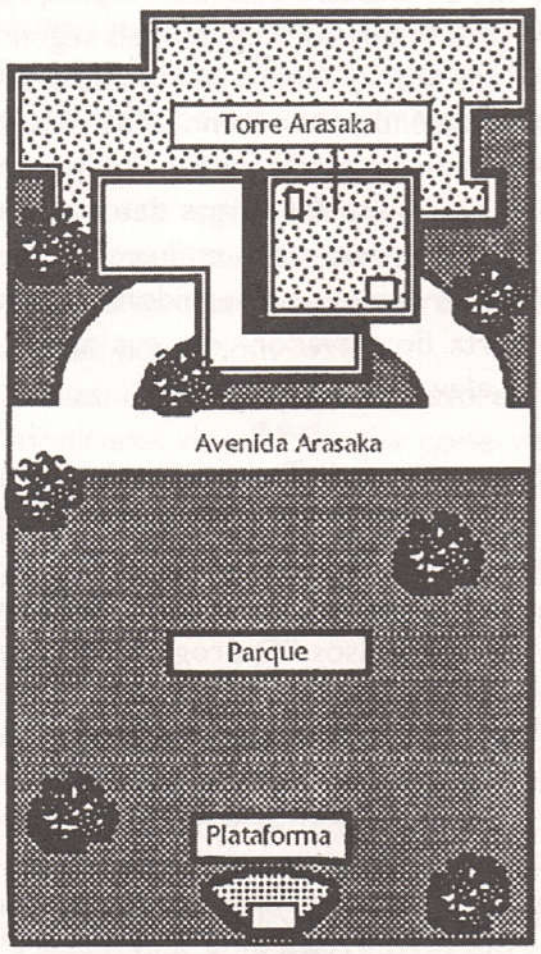
É como dirigir em uma estrada a 300 km/h. A multidão começa a suar e respirar ofegantemente conforme termina os primeiros versos, tornando-se coesa como um único ser vivo. O baixista fica como segunda voz e ambos começam a cantar a segunda parte da canção, arrastando a multidão com eles.

Tenho a mega violência,
Quando estou carregado, é para valer,
Os capacitores rosnando dentro do meu cérebro
Você sabe como eu me sinto

Cromo frio, chumbo derretido
Não posso ser ferido porque eu já estou morto
Não existe tempo mais real do que este
Eu estou me conectando.
Conectando.

TORRE ARASAKA

Eis a história. O grupo que Johnny está liderando tem cerca de 100 pessoas. Existem vinte guardas diante do parque.A cada turno jogue 1D6 porArasaka e remova esta quantidade de pessoas. Então, jogue 1D10 pela multidão e remova esta quantidade de pessoas. Quando o número de guardas for reduzido a quatro, eles irão desistir e fugir. Enquanto isto, você e seu grupo devem utilizar a multidão como cobertura para entrar no edifício. Boa sorte, cara.



Os olhos de Johnny fazem uma varredura do perímetro do parque. De um lado, ele pode ver Santiago em posição no topo do prédio oposto ao complexo da Arasaka. No meio da multidão, Thompson e Rogue estão posicionados, prontos para intervir. Tudo o que ele precisa fazer é lhes dar uma chance, uma distração.

Tudo o que tem de fazer é empurrar e liderar seis mil pessoas direto para um muro de armas.

Conectando (com a minha cabeça no muro)
Conectando (você pode ouvir meu chamado)
Conectando (Eu sou um homem de aço)
Conectando (É assim que vocês se sentem?)
Bem vamos lá!

Por um momento tudo fica congelado, permanecendo no ar como a morte. Ligando o conector de sua guitarra em "remoto", Johnny salta do palco, abrindo seu caminho através da multidão. Sua voz ecoa devido ao microfone; poderosa, persuasiva, sedutora, integrante e a imensa multidão vem com ele, fica a sua volta e o arrasta. É como andar no fio da navalha — seis mil pessoas à beira do limite, cantando em coro. No perímetro do parque, os guardas da Arasaka permanecem em guarda nervosamente, com seus olhos na multidão que se aproxima. Silverhand avança em sua direção, e a decisão a ser tomada os surpreende. Vinte homens contra um muro humano, centrado em um homem cuja voz os domina e os unifica. Surge um fuzil de assalto, e a multidão, como um cão raivoso, percebe o pequeno exército a encará-la. O cenário está pronto; os guardas estão distraídos, e no topo do prédio Santiago começa a mirar.

É como dirigir em uma estrada a 300km/h. A multidão começa a suar e respirar ofegantemente conforme termina os primeiros versos, tornando-se coesa como um único ser vivo.

Aí tudo dá errado. Um dos guardas anônimos perde o controle. O som de uma arma de fogo preenche o ar. Porém, Johnny já desapareceu no meio da multidão que urra como um animal ferido e então avança, como uma onda, contra os corpos armados, portas de entrada, veículos, armas. Gritos. Tiros. A imagem estroboscópica da multidão destroçando com dentes de vampiro e garras destripadoras em um guarda. Soa um Fuzil Sniper sobre o tumulto, conforme Santiago metodicamente mira em um guarda e o explode com seu fuzil Walther WA-2000. As portas de entrada explodem conforme seis mil corpos se arremessam contra ela.

Rogue já está lá dentro; ela entrou quando Santiago acabou com o par de guardas que cuidava da porta principal. Ela está no chão e rola; lança rapidamente uma bomba cegante sobre a mesa de segurança para fritar os ópticos da equipe de monitoração, seguida um segundo depois de uma bomba de fragmentação. A explosão ensurdecedora passa desapercebida pelo rugido titânico da multidão.Thompson está logo atrás dela, com sua conexão de vídeo e sua FN-FAL captando tudo o que está em seu caminho.Ambos estão usando jaquetas blindadas com as cores da infame "boostergangue"Visores de Ferro, um inimigo conhecido da Arasaka.

CAPANGAS AVANÇADOS

Estes fazem parte da primeira linha de defesa da Arasaka; estes guardas cobrem a parte interna da Torre. Use um número de capangas igual ao dos seus jogadores. No começo do ataque à Torre, o pessoal da Arasaka estará na Recepção. Lembre-se de que se a coisa ficar muito quente para seus jogadores use Rogue e Santiago para atraí-los para fora.

Atributos.
INT 5 REF 11 AuCon 5 MOV 6 TCO 10

Cirbernéticos
Um ciberóptico com IV, Mira Telescópica, chip de perícia Karate +3, Estripadores.

Perícias
Noção de Combate +7, Armas Curtas +7, Briga +5, Condução +7, Submetralhadora +5, Armas Brancas +5, Atletismo +6.

Posses
Jaqueta Blindada Média, Capacete Leve. Pistola Pesada Sternmeyer tipo 35 ou submetralhadora Minami 10.

AKIRA: SUPERCAPANGA DO INFERNO

Hmm. Não seria mais assustador seAlt tivesse falhado em seu trabalho e Akira ainda estivesse recuperado quando os jogadores entrassem no escritório de Toshiro? Claro que seria. Todos deveriam ter a chance de combater o brutamontes do Inferno.

Atributos

INT 2 REF 12 Au-
Con 3 MOV 8 TCO
12

Cibernéticos

Um ciberóptico com IV, Mira Telescópica, Placa Corporal.

Perícias

Noção de Combate +9, Armas Curtas +10, Karate +9, Submetralhadora +8, Armas Brancas +8, Atletismo +9.

Posses

Jaqueta Blindada Média, Submetralhadora Minami 10, Más Intenções.

SISTEMA DE DEFESA LASER.

Alimentado pela corrente do edifício, o laser pode acertar qualquer ponto do quarto causando 5D6 de dano. Ele acerta com um resultado de 7 ou mais em 1D10.

Existem quatro lasers, um em cada canto, e cada um tem 10 PDE.

Rogue se esgueira pelos cantos em direção ao fosso do elevador, momentos a frente da multidão. Rapidamente ela entra em cada elevador, espreia tinta na lente do monitor, aperta o destino e sai. No último elevador da linha ela coloca uma carga explosiva no teto, conectado a um microtransmissor. Este, ela envia ao vigésimo segundo andar, para o quarto dos executivos. Então a multidão enfurecida chega e a carrega como uma onda.

Ela está no chão e rola, lança rapidamente uma bomba cegante sobre a mesa de segurança para fritar os ópticos da equipe de monitoração, seguida um segundo depois de uma bomba de fragmentação.

Thompson está aguardando por ela nas escadarias. Momentos depois, Johnny aparece usando uma jaqueta da Arasaka que ele pegou do corpo de um dos guardas. Na etiqueta pode-se ler "Harada".

OPÇÕES

Akira se vira a partir do monitor de segurança "Começou", ele anuncia. "Instruções Toshiro-sama?" Toshiro pensa. Foi uma jogada de mestre de Silverhand levantar um exército de fãs contra ele. Toshiro sente o xeque-mate que ele acaba de sofrer — Arasaka não pode metralhar uma multidão com impunidade. Porém ele ainda tem opções. Ele se vira para Akira. "Envie vários grupos aos elevadores. Guarde o topo e a base das escadarias, e mate qualquer coisa que estiver nos elevadores". Ele se vira para o rosto dormente de Alt. "Nós temos o programa", ele diz. "Se nós não tivermos seu corpo não haverá evidências".

Aparentemente inconsciente, a conectada Alt se permite dar um breve sorriso. Se ele soubesse...

Os elevadores se abrem nos andares: 5, 10, e 18. As equipes de combate dos andares dez e dezoito disparam uma chuva de chumbo através das portas. Os elevadores estão vazios. A equipe no quinto andar é avisada, eles abrem a porta com grande cuidado. Vazio. "É um truque!" grita o líder do grupo. "Para as escadarias!"

No sexto andar, Johnny e Thompson alcançam a plataforma do sexto andar, arrombam as portas de incêndio e entram no salão. Eles podem ouvir as outras portas se abrindo com as equipes de combate convergindo para lá. Correm para o fosso do elevador. Forçando as portas, eles podem ver a parte superior do elevador no quinto andar. Eles descem até seu topo. Thompson faz uma ligação direta no monitor, e eles começam a subir.

Rogue pode ouvir os passos de pessoas correndo atrás dela. Ela pára num ponto estratégico no sétimo andar e dispara uma rápida rajada escada abaixo. Quanto tempo? ela pensa. Ela analisa o som das respirações e o bater dos coturnos, e coloca seis segundos no temporizador, e então se atira através da porta de incêndio do sétimo andar. Ela está na metade do caminho para o hall principal quando a primeira das cargas detona, fazendo com que as escadarias comecem a ruir e enterram as equipes perseguidoras. Forçando a porta do elevador com sua arma, ela pula no elevador em ascensão.

●●●

"Segurem-na" diz Toshiro. Confusamente, através da interface Alt pode sentir as mãos de Akira pressionando-a contra o assento. Ela se debate conforme os técnicos a desligam e seguram seus pulsos. "O programa pode ser executado?" Toshiro pergunta. Seus Técnicos respondem afirmativamente. Indefesa e presa na interface, Alt só pode sentir Toshiro se conectando ao ciberterminal e ativando o comando de EXECUTAR.

Então a mente de Alt é arrancada.

●●●

O elevador continua a subir; a vibração pode ser sentida de ambos os lados. Eles podem ouvir as explosões, o som de pessoas correndo, o som de metralhadoras disparando. Eles passam pelos elevadores perfurados nos andares dez e dezoito. No vigésimo andar o elevador começa a desacelerar. Logo acima deles, podem ver a parte inferior do elevador parado no vigésimo segundo andar.

Ela está na metade do caminho para o hall principal quando a primeira das cargas detona, fazendo com que as escadarias comecem a ruir e enterram as equipes perseguidoras.

"Abaixem e cubram-se!" grita Rogue. Ela pressiona o transmissor em seu colar e o mundo explode.

UM CÉU PARA OS ANJOS

Alt flutua nua num mar de estrelas. A sua volta rodopia a matriz do *Matador de Almas*, elevando-se num espaço incomensurável. Alt o alcança com sua mentalidade superior, criando e formando. Uma breve chama de pensamento e o *Matador de Almas* suga a mente dos três técnicos guardiões, deixando seus corpos caírem.

Da mente do técnico, ela puxa o código de acesso para os níveis internos do computador central. Ela esvazia a memória de dados, gravando-os em seus arquivos escondidos da Rede. Vinte milhões de eurodólares de uma conta aparecem em uma subconta em seu nome. Obtendo a assinatura de Toshiro do arquivo de sua conta corrente, ela assina o seu nome com prazer.

Utilizando os códigos de acesso, ela ativa os monitores do quarto. Ela pode ver os três técnicos caídos e desacordados em suas cadeiras, e seu próprio corpo inconsciente estirado através do console central. Akira se move em sua direção. Alt aciona o laser do quarto e o corta ao meio; seu corpo atinge o chão liberando um rio de sangue.

Os olhos de Toshiro se contraem em choque, e então ele percebe o que aconteceu. "Congratulações, Senhorita Cunningham" ele diz com uma formalidade jocosa. "Parece que você encontrou um meio de escapar de sua morte"

"Seu zaibatsu desgraçado" ela diz através da interface, soando como uma pequena voz em sua orelha. "Você vai se sentar bem aqui com suas mão na mesa, onde eu possa vê-las. Mova-se e você vira comida de laser." Ela ativa o sistema de defesa sobre ele, programando no módulo de disparo ao menor movimento. Então ela se volta para a construção do *Matador de Almas*, reunindo o seu poder a sua volta, preparando-se para transferir-se de volta ao seu corpo.

O quarto treme conforme dois quilos e meio de explosivos plásticos explodem através do fosso do elevador, criando uma bola de fogo instantânea. Os lasers enlouquecem, disparando luzes em todas as direções. Toshiro se atira no chão, derrubando o ciberterminal e rompendo a conexão de Alt. Ela se debate violentamente com a construção — foi por muito pouco, tarde demais.

Três figuras com suas armas inteligentes rompem pelo quarto, deixando uma barreira de fogo através do rodamoinho. Com os olhos infravermelhos e a visão melhorada, Johnny vê o corpo de Alt ainda estendido sobre o divã. Inclina-se sobre ela, acolhendo-a em seus braços, tremendo. Rogue observa.

Silverhand ergue sua imensa arma negra. Um ponto vermelho se centra na testa de Toshiro. "Bang" diz Johnny. Sua mão se convulsiona. "Bang" diz a arma.

"Bem, bem, bem" diz Thompson, atravessando os escombros em direção à cabeça do corporativo. "O que temos aqui?" Me parece um raptor ou talvez um assassino. Eles vão mantê-lo afastado por muito tempo, Toshiro-chan". Seus ciberópticos verdes brilham conforme ele transmite ao vivo para a rede de notícias; sua cabeça vai da direita para a esquerda com naturalidade praticada conforme ele subvocaliza a introdução de sua história; a história que ele vai usar para derrubar Arasaka em Night City.

Johnny observa por um bom tempo para o corpo quase sem vida de Alt. Existe um pequeno pulso. Porém, Alt se foi, perdida na máquina, aprisionada atrás de cristal. Perdida para sempre. Foi-se.

Ele se afasta do sofá. "Corte a transmissão" ele diz para Thompson. O ciberóptico verde se escurece. Os próprios olhos de Silverhand estão duros como mármore. Sua mão se convulsiona em fúria ao seu lado, agarrando a H&K, segurando-a com força.

Ele simplesmente não se importa mais. Ele está morto por dentro. Para o inferno com tudo.

Silverhand ergue sua imensa arma negra. Um ponto vermelho se centra na testa de Toshiro. "Bang" diz Johnny. Sua mão se convulsiona. "Bang" diz a arma.

Silverhand se volta para pegar o corpo ainda quente em seus braços. Por trás do muro de monitores, Alt desprovida de seu corpo grita para ele.

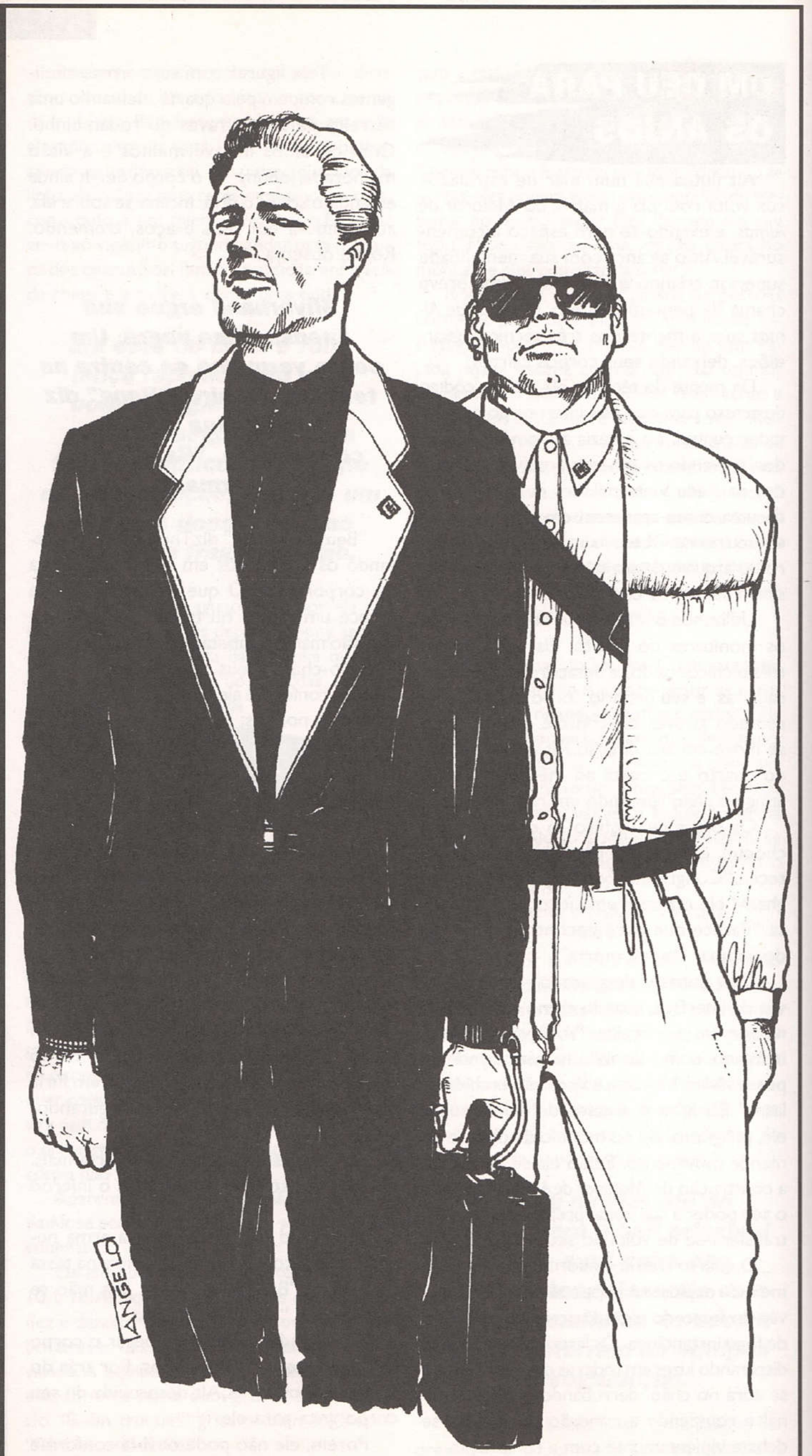
Porém, ele não pode ouvi-la conforme se afasta.

"É <u>claro</u> que eu trabalho para as corporações. Você acha que eu sou louco? Olhe, você tem de ser realista. Avaliar suas opções. Não existe nada além de trabalho bruto nas ruas. A maioria dos bons empregos por aí são de gerenciamento, onde você é o chefe de um bando de I.A.s e robôs. Para conseguir este tipo de trabalho hoje em dia, você precisa no mínimo de um diploma em Administração .

"Assim, uma vez que você tenha gasto seis, sete anos, você vai querer tirar o máximo de seu investimento. E as corporações fazem com que isto seja possível. Assistência médica, quando a maioria das pessoas está apodrecendo nas esquinas, porque um médico custa 200 ed por hora. Casa comprada com auxílio da companhia, porque uma casa média com dois quartos custa 500.000 ed. E outras mordomias como um escritório, uma secretária e um guarda-costas.

"Assim é claro que eu sou um homem da corporação. Apenas um idiota não seria."

— Dave Whindam



CAPÍTULO
14

MEGACORPORAÇÕES DE 2020

A Vida nas Corporações

Os Grandes e Habituais Negócios do Século XXI.

As modernas corporações de 2020 são muito parecidas com as do final do século XX, apenas são muito maiores e muito mais autônomas. Elas são praticamente como nações, com suas próprias leis, cidades, fábricas e exércitos. A maioria das corporações em 2020 são multinacionais, isto é, elas têm filiais operacionais por todo o mundo. Estas filiais podem ser tão pequenas como um escritório de vendas, ou tão grandes quanto uma indústria ou um centro de segurança.

Há duas classes de companhias: públicas e privadas. A de domínio público pode e vende ações para o público em qualquer escritório da Bolsa Mundial de Valores, e qualquer um com dinheiro suficiente pode comprá-las. As companhias privadas são mais parecidas com os negócios de família. Todas as ações (e por conseqüência todo o poder) estão concentradas nas mãos de alguns poucos — geralmente sócios, parentes, ou um indivíduo extremamente poderoso (Howard Hughes seria um bom exemplo).

A maioria das corporações são fabricantes; elas produzem algum tipo de comodidade para venda no mercado livre. Petróleo, aço, automóveis, aeronaves, armas, computadores, equipamentos cibernéticos, biotecnologias; estes são apenas alguns exemplos das milhões de operações desenvolvidas por corporações — literalmente. Muitas corporações têm várias comodidades no mercado; elas podem controlar industrias químicas na Europa, fábricas de computador no Japão e extrações siderúrgicas nos Estados Unidos.

Corporações de Mídia

Um tipo de corporação que merece uma atenção especial é a corporação dedicada aos meios de comunicação. Estes imensos conglomerados surgiram de uma tendência na década de 80, quando certas firmas compraram emissoras de TV, companhias filmográficas, companhias fonográficas, estações de rádio, editoras de livros, revistas e inclusive quadrinhos, centralizando efetivamente, a mídia sob o controle da algumas poucas pessoas.

O entretenimento tornou-se genérico e insosso. O material impresso perdeu muito de seu fator de originalidade tornando-se monótono, uma vez que centenas de revistas são editadas por uma única companhia. As opiniões dissidentes ou produções independentes são geralmente enterradas sob uma avalanche de propaganda publicitária ou, destruídas por práticas competitivas enfurecidas, realizadas pelas megacorporações. Ainda pior é o efeito sobre as notícias e as informações. Os candidatos políticos perceberam que os contatos certos com o executivo certo de uma corporação de mídia podem fazer ganhar as eleições. As corporações de mídia atualmente escolhem, embalam e vendem seus próprios candidatos. Apesar de nenhum grande governo estar sendo diretamente controlado por corporações deste tipo, a maioria dos sócioanalistas suspeitam que isto é apenas uma questão de tempo.

Corporações Agrícolas

A Era de Família do Campo terminou em algum lugar por volta da década de 90. Os Estados Unidos sempre foram o maior produtor de insumos agrícolas do mundo.

"A maioria das pessoas que não sabe nada, pensa que ser um corporativo é ser um vendido, e que você deve lamber as botas de Ulf Grunwald em troca de uma escrivaninha e um terminal de computador. Porém, você na verdade pode fazer algum bem na arena corporacional, porque trabalhar para uma corporação lhe dá um bocado de poder.

"Nem todos os corporativos são bandidos. Veja o meu grupo por exemplo. Ano passado nós compramos 23.000 acres da floresta amazônica e a isolamos como uma bioreserva. Algumas pessoas dizem que nós fizemos isto por razões egoístas, que nós fazemos animais biotécnicos, e comprar aquele meio ambiente só põe um pouco mais de natureza em nossos bolsos.

"Porém eu vejo isto de outro modo. São 23.000 acres que não serão cortados para fazer móveis. Existe uma dúzia de espécies ameaçadas de extinção que existirão em algum lugar além de um banco de genes..."

— Lyle Harrison, Bióloga da Biosystems LTD.

Cercada pela crescente demanda de grãos e imensas plantações para a criação de combustíveis a base de álcool e combustíveis orgânicos, as corporações agrícolas tornaram-se uma das forças mais poderosas nos E.U.A. depois da crise.

Agora, as corporações agrícolas controlam (direta ou indiretamente) cerca de 65% de todas as terras cultivadas nos E.U.A., alimentando cerca de um terço da população mundial e fornecendo combustíveis orgânicos para cerca de dois terços. Quando o mundo tecnológico sofreu uma acidentada conversão ao passar suas minguantes reservas de petróleo para formas avançadas de metanol, etanol e meta-álcool, muitas das principais companhias petrolíferas compraram áreas de plantio e mudaram suas refinarias para produzir combustíveis orgânicos. Como resultado, uma lista das mais importantes agro-corporações parece o Quem é Quem das corporações energéticas.

Quebra de Poder nas Corporações

As modernas corporações são geralmente organizadas em uma vasta hierarquia, com um Presidente, um Conselho de Diretores no alto e um imenso mar de trabalhadores na base. No meio disto, no reino dos executivos, pode-se encontrar alguém, um lutador, que busca os objetivos da classe média, com a única meta de abarganhar tanto poder e privilégio quanto for possível. O corporativo médio começa como um executivo júnior, "gerenciando" um projeto em particular ou um grupo de pessoas. No próximo nível, ele se torna um supervisor controlando um departamento ou área de produção específica. As grandes disputas internas começam aqui — apenas supervisores extremamente bem sucedidos podem ser elevados à posição de Assistentes da Vice Presidência, onde controlam divisões inteiras da companhia. Perto do topo está o Vice Presidente Executivo, que efetivamente controla a companhia. Seu chefe é o Presidente, que responde somente ao Conselho de Diretores (os acionistas majoritários) e ao Presidente do Conselho.

Teoricamente, a promoção em uma corporação é baseada no mérito. Na realidade, o mundo das corporações está repleto de nepotismo, acordos de negócios, trapaças, negociatas, mentiras e roubo de mérito. A extorsão, a chantagem e as conspirações são comuns.

Um dos mais perturbadores fatores nesta rede de quebra de poder corporacional é o papel do crime organizado. Percebendo no início da década de 90 que as novas megacorporações representavam um novo campo de oportunidades sem precedentes, as famílias mais importantes da Máfia e outros grupos de criminosos começaram a oferecer seus serviços como guarda-costas, assassinos e de um modo geral reforçando a corporação. Este padrão foi previamente estabelecido entre os zaibatsus (famílias de corporações) do Japão, que rotineiramente contratavam ninjas (assassinos) e yakuzas (gangsters) para realizar suas operações encobertas. Em alguns casos estes contratados permanecem fiéis — pelo menos àqueles que pagarem mais. Em outros casos mais desafortunados, os assassinos contratados tomavam o controle direto das corporações, levando a uma nova era de lutas entre corporações.

Contratos de Emprego

No mundo selvagem dos grandes negócios, não é incomum para um executivo ir de uma companhia para outra, procurando por melhores chances de sucesso. Para evitar isto, a maioria das corporações exige que seus empregados assinem contratos de emprego especificando quanto tempo eles devem trabalhar para a firma até que eles possam desistir. Os contratos podem ser de um ano para executivos de baixo nível, ou para uma vida inteira no caso de um pesquisador chave ou um Presidente.

As penalidades para quebra de contrato são extremamente severas, indo de processos legais à perda de licenças (no caso de advogados ou médicos). As corporações também são conhecidas por usarem software de sabotagem e armadilhas mortais para se assegurar da lealdade de seu pessoal. A chantagem também é comum. Assassinato e rapto são esperados.

Isto faz que a "caça de talentos" (contratar o pessoal de outras companhias para uso na sua própria companhia) seja um jogo mortal de gato e rato. A maioria das corporações têm suas próprias "equipes de extração" de Solos, que como a KGB ou a CIA, arranjam a "deserção" de pessoas chave de um lado ou de outro. A caça de talentos pode ser especialmente letal, uma vez que a maioria das corporações usará de todos os meios para deter uma equipe de extração rival.

Corporações e Governos

Desde a Crise de 96, os governos do mundo estão na desconfortável posição de terem de permitir que as corporações multinacionais façam as coisas de acordo com suas próprias vontades. Uma multinacional moderna geralmente irá negociar barganhas com o governo local, regulamentando minimamente os salários e subornando o pessoal de controle de contaminação e segurança do produto. Algumas vezes isto pode ser tão simples como o suborno em um lugar apropriado ou, o apoio militar ao ditador local. Nos lugares mais sofisticados como os E.U.A. as corporações vão com mais cuidado, ocultando suas operações ilegais e evidenciando-se somente nas suas operações legais. A nível local isto geralmente é apenas uma questão de troca de poder, influência ou dinheiro com os líderes apropriados, um juiz ou chefe de polícia aqui, um senador ou congressista alí.

Uma das maiores exceções ao domínio das corporações é a União Soviética. Apesar de estar interessada em adquirir novas tecnologias do ocidente, os soviéticos conseguiram impedir que a maioria das corporações se estabelecessem politicamente dentro de suas fronteiras.

A maior parte dos escritórios das corporações detém agora um status relativamente semelhante ao de uma embaixada nacional, com empregados portando passaportes internacionais com a identificação corporativa e cartões de identificação (muito me-

lhores do que praticamente qualquer coisa que um governo nacional pudesse produzir). Desde os infelizes negócios da Yasubisu de 1997 (onde os guardas de uma corporação baseada na Arasaka de Tóquio, mataram 24 policiais franceses que tentaram invadir os escritórios de Paris para prender um executivo acusado de violação) a maioria das filiais estrangeiras de uma corporação mantém uma política de enviar os empregados convictos de volta ao escritório central da companhia. Ali, os negociadores da companhia arranjam a extradição do delinqüente de volta para a nação onde o crime foi cometido.

Bolsa Mundial de Valores

Quanto mais ações você tiver, mais controle sobre os bens e atividades da corporação você detém. Uma razão para isto é que cada percentagem que você possuir é igual a um voto para o que deve ser feito com a companhia. Como regra geral, se você detém mais de 50 por cento das ações de uma corporação, você tem o voto majoritário. Este voto pode ser usado para demitir ou escolher a liderança da corporação, decisões diretas da mesma, ou até mesmo forçar a fusão com outra companhia.

A forma básica de compra e venda de ações das corporações pouco difere das primeiras bolsas de valores do século XX (lugares onde as pessoas vão para comprar, vender ou trocar ações de companhias). O que mudou foi a escala das operações. As bolsas de valores de Londres, Tóquio, Nova York e outras grandes cidades foram fundidas em um gigantesco mercado de ações mundial no início da década de 90. Estabeleceu-se uma moeda de intercâmbio geral (conhecida como eurodolar), e um sistema comercial foi imposto sobre as várias bolsas mundiais.

Ainda que haja agências de bolsa por todo o mundo, os maiores escritórios de troca ficam localizados em Londres, Paris, Zurique, Tóquio, Nova York, Cairo, Roma e São Francisco. Contudo, com a criação da Rede — a imensa rede de comunicação que unifica o planeta — a capacidade de comprar, vender e trocar ações foi ampliada para quase todo o mundo. Os investidores agora podem usar seus telefones para contactar seus corretores a qualquer hora e lugar, mesmo na mais remota das selvas. Nunca antes os negócios de fazer milhões no "mercado" foram tão universais. E nunca antes o mercado caminhou tanto sobre o fio da navalha entre a riqueza extrema e o desastre econômico mundial.

Espionagem e Atividades Secretas

No século XXI, quase todas as corporações empregam pelo menos uma força altamente treinada para atividades secretas especializadas, como espionagem, contra-espionagem, sabotagem e contra-terrorismo. Em casos extremos, medidas como assassinato e terrorismo não são desconhecidas, seja contra outras corporações ou dentro da própria estrutura corporativa.

Este não é um fenômeno inteiramente novo. Por muitos anos, os poderosos complexos industriais japoneses, ou zaibatsus, foram conhecidos por empregar secretamente clãs de ninjas em muitas de suas operações ocultas. Estes contatos se remontam ao passado distante, quando muitos destes clãs serviam aos ancestrais feudais do senhor dos zaibatsus. Atividades menos secretas que necessitam de músculos e pouca sutileza, eram geralmente deixadas para os grandes grupos japoneses, muitos dos quais tinham interesses totais ou parciais nas mesmas corporações. Conforme as corporações ocidentais passaram a adotar vários métodos de gerenciamento e produção japonesas, foi um passo muito simples para que estas companhias adotassem e criassem suas próprias forças "ninja". Estas referências históricas podem ser uma das razões pela qual assassinos contratados e espiões são conhecidos nas ruas por termos como: ninja, samurai, ronin e yakuza.

Um grupo de atividades secretas de uma corporação, geralmente é composto de um especialista em armas, técnicos em computação e vários "pistoleiros contratados". Quase todas estas forças ocultas são cibermelhoradas com a melhor tecnologia disponível. Os grupos de atividades secretas vasculham com freqüência as zonas mortas e arcologias à procura de novas contratações de jovens criminosos promissores, prometendo-lhes altos salários, os melhores implantes e uma vida de glamour e aventura.

Guerras Coporativas

Apesar da maioria dos aspectos da competição entre corporações permanecer nos níveis econômicos, existem situações em que ela se transporta para a arena da guerra real. Embora elas não serem guerras declaradas, têm todos os aspectos de uma guerra real, com mísseis, veículos armados, aeronaves a jato e tropas de solo cibermelhoradas.

Porém devido a sua própria natureza, uma guerra entre corporações deve ser secreta — muito poucas nações estão querendo permitir que duas companhias "resolvam" seus problemas em seu solo. No princípio, muitas corporações contratavam grupos terroristas reais para atacarem alvos inimigos. Conforme estes grupos foram se tornando mais independentes e menos confiáveis, estas companhias passaram a criar forças de combate disfarçadas para assemelharem-se a um grupo terrorista. Muitos destes grupos, como os infames Exército da Bandeira Rubra e os Novos Filhos Arianos são na realidade forças de ataque corporacionais completamente equipados, cujos ataques aparentemente aleatórios em escritórios e fortificações rivais são ações de uma guerra secreta.

Uma guerra entre corporações nunca dura mais do que o necessário — se as atividades de combate se tornarem evidentes, há uma grande chance de intervenção governamental. Apesar de nenhum exército de corporação ser poderoso o suficiente para desafiar um governo diretamente, há informações de pequenas nações que se renderam ante o poder destes exércitos.

A Cidade Corporativa

Durante as décadas de 60 e 70, a instabilidade e conflitos sociais irromperam pelas principais cidades da América, deixando como conseqüência um rastro de habitações incendiadas, fábricas abandonadas e negócios arruinados.A maioria das grandes corporações transferiu suas operações para polígonos comerciais e shoppings suburbanos mais seguros.

Porém, quando os preços da propriedade imobiliária começaram a subir e os subúrbios se tornaram superpopulados, as principais companhias começaram a reformular suas estratégias. Lá pela metade da década de 80, um trabalho das corporações com os governos começou a reabilitar os centros das cidades. As corporações forneciam o dinheiro para novos prédios, shoppings e áreas comunitárias modelo enquanto o governo providenciava incentivos fiscais, terras baratas e proteção policial. Por volta de 1989, muitos "centros de cidades" nos E.U.A. (incluindo Nova York, São Francisco, Baltimore e Boston) haviam passado por este processo de "melhoria".

O custo humano desta reestruturação consistiu no despejo dos "indesejados" destas zonas urbanas. Pobres, traficantes de drogas, gigolôs, gangues e pessoas da rua foram todos expulsos do centro da cidade, criando uma região cercada por um lado, por prósperos subúrbios e por outro pelo novo centro da cidade. Este efeito "Donnut" teve um impacto ainda maior na comunidade — colocando os habitantes da zona morta entre estas duas áreas, as taxas de criminalidade nesta região central começaram a subir assustadoramente. As gangues alteravam-se entre os subúrbios de classe média e o centro da cidade modelo para aterrorizar novas vítimas.

Pela metade da década de 80, as corporações rotineiramente contratavam patrulhas de guardas para suplementar as sobrecarregadas forças policias da cidade.

Esta polícia corporativa era mais bem paga e tinha acesso aos melhores equipamentos disponíveis. Conforme o serviço policial começou a falir por todo os E.U.A. muitas cidades passaram a autorizar as forças contratadas a terem o poder de executar a lei, passando a elas a tarefa de manter a segurança.

As corporações tinham a mesma tarefa. Desprovidas de sentimento, elas equipavam suas unidades com as melhores armas e armaduras. Quando uma prisão era efetuada, eles faziam o melhor uso de seus consideráveis talentos legais e influências para assegurar as penalidades mais severas. Quando a prisão não era possível, eles partiam para um policiamento severo. Gangues inteiras eram dizimadas em uma única noite por unidades pesadamente armadas e veículos blindados. Os corpos terminavam geralmente nos esgotos, e a parte legal iria arranjar as coisas silenciosamente de forma que o incidente fosse acobertado.

No século XXI, as corporações geralmente controlam o centro da cidade e uma grande parte das urbanizações do subúrbio. Para facilitar sua comunicação, muitas das megacorporações instalaram Trens Levitacionais bem protegidos nos sistemas subterrâneos entre o centro da cidade e os subúrbios. Patrulhados por guardas da corporação, vigiados por câmeras de monitoração e os sensores mais sofisticados, estas linhas estão sempre limpas, tranquilas e totalmente livres do crime.

Subúrbios das Corporações

Em 1990 uma casa de dois quartos custava em média $200.000,00; mais do que a maioria das famílias podia pagar. Conforme as corporações começaram a lutar por trabalhadores habilitados, eles perceberam que uma casa a um bom preço poderia ser facilmente negociada como um dos benefícios a ser oferecido na contratação de novos empregados. Logo, nos E.U.A. e no exterior, as corporações começaram a construir ou comprar grandes áreas habitacionais, que eram depois oferecidas a preços drasticamente reduzidos aos membros da companhia.

Um estágio posterior deste desenvolvimento, foi alcançado em 1995 quando na histórica decisão deTennicorp vs. Davis, a Corte Suprema ordenou que enquanto a corporação não tinha o direito de restringir a venda das casas baseada em crença, credo ou, cor ela tinha o direito de oferecer as casas para seus empregados numa base preferencial. Como resultado, a maioria das áreas do subúrbio de uma corporação foram habitadas por executivos das classe média-alta e suas famílias. Apesar de serem compostas por uma grande variedade de raças, religiões e nacionalidades, todas as comunidades das corporações dividem uma origem em comum — a Companhia.

ARASAKA

Perfil das Corporações

Os arquivos que seguem contém informação essencial e análises detalhadas sobre as mais proeminentes e poderosas corporações do século XXI. Estes arquivos devem ser usados como guia pelo mestre, não como parâmetros inflexíveis.

O escritório central é o local onde fica o conselho de diretores da firma e geralmente, porém nem sempre, os maiores e mais importantes segmentos da corporação. As filiais são outras instalações manufatureiras ou executivas possuídas pela Companhia. As que estão listadas são as mais importantes. Uma corporação pode ter pequenos escritórios por todo o mundo.

O capital é o número total de ações da corporação. Em cada informe dá-se o nome e a localização da residência do acionista majoritário. Esta é a única pessoa que possui o verdadeiro poder da companhia. Qualquer pessoa ou organização (como o conselho administrativo) que possua mais do que 50% do total das ações exerce o controle definitivo sobre a corporação. Ações Abertas são as que podem ser encontradas a venda na Bolsa Mundial de Valores. Costumam ser 10% do total.

As tropas representam o número total de soldados e combatentes disponíveis para a corporação. Geralmente, as tropas estão dispersas entre seus diferentes escritórios, com quantidades maiores nos lugares com problemas potenciais ou nos complexos de alta segurança. Os Agentes Secretos são os agentes de espionagem política e industrial e operativos de combate. Entre outras coisas, as tropas e os agentes secretos são usados no perigoso campo das extrações corporativas, removendo pessoal valioso de uma corporação para outra, seja por deserção ou força.

O equipamento e os recursos são os veículos, a tecnologia e as armas possuídas pela corporação, assim como os equipamentos que ela pode requisitar ou exigir de outras fontes, como por exemplo o Governo numa emergência.

A maioria das corporações possui helicópteros e jatos que podem ser adaptados para transferência e uso em combate, assim como veículos propriamente militares... mais comumente o veículo de assalto urbano AV-4 e o Osprey II V-TOL. O Osprey II também é usado como transporte da corporação em áreas que estejam em situação de alta segurança. As grandes companhias possuem uma capacidade de transporte aéreo privado, geralmente usando o Boeing C-25 de carga pesada. O C-25 pode transportar seis AV-4, dois Osprey II desmontados, três tanques ou quinhentos soldados, dependendo de como se utilize. Também é possível a combinação de cargas devido ao projeto interior modular da aeronave. Pode-se deduzir que coisas como limosines blindadas e campos de segurança de alta tecnologia são habituais.

Algumas corporações têm pequenas estações orbitais para produção e pesquisa especializada a gravidade zero. Estas estações de trabalho consistem em vários compartimentos pressurizados sem nenhuma gravidade. Os compartimentos são unidos por uma estrutura flexível que também fornece energia e unidades de manutenção de vida. São geralmente habitadas por algumas dezenas de pessoas e um pequeno contingente de tropas espaciais. Estas estações também têm sistemas de armamento para repelir ataques de corporações rivais, caso seja necessário. Cada estação possui alguns serviços pressurizados ou não, e pequenos veículos de transporte. Todas as corporações, com exceção da Orbital Air dependem de transporte governamental ou da Orbital Air para pôr seus produtos e seu pessoal em órbita.

PERFIL DAS CORPORAÇÕES

EBM EUROBUSINESS MACHINES CORPORATION

Fabricante de Computadores e Componentes Eletrônicos.

- **Escritório Central**: Hamburgo.
- **Escritórios Regionais**: Berlim Oriental, Roma, Madri, Paris, Estocolmo, Genebra, Oslo, Helsinki, Londres, Tóquio, Cairo, Jerusalém, Los Angeles, São Francisco, Washington, Chicago, Dallas, Nova York, Hong Kong.

Nome e localização do acionista majoritário: Dr. Rudolf Muller, Bremen, Alemanha, possuindo 20,8 % do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
1.000.000	20.000	2000

Histórico: Na década de 90, a EBM já era o maior fabricante mundial de computadores e equipamentos de alta tecnologia, e uma das corporações existentes mais significativas, levou a cabo a maior aquisição hostil da história do mercado livre. Liderada pelo maestro dos negócios Dr. Kurt Muller, esta manobra causou a fusão da EBM com muitas outras companhias de computadores promissoras de todo o mundo, consolidando o já temível poder no mercado. Atualmente, Muller e seus dois sócios formam um triunvirato, Ulf Grunwalder de Munique e Sir Nathaniel Poole de Londres, somando a maioria dos votos da EBM, detendo 52,1% das ações. Seu projeto a longo prazo é, concentrar sob seu domínio o que for possível da manufatura de equipamentos de alta-tecnologia a qualquer custo.

Equipamentos e Recursos: Dispersados entre os escritórios da EBM de acordo com o que dita a necessidade, há 46 AVs-4, 20 Osprey II V-TOL de ataque, 20 jatos corporativos para o uso do conselho executivo e 5 aviões de carga. Além disto, cada escritório possui dois helicópteros e uma clínica e enfermaria completamente equipadas. O poder e o tamanho da EBM lhe dão acesso aos mais altos níveis de tecnologia militar. A EBM também possui instalações subterrâneas secretas escondidas nos Alpes. Estas instalações são dedicadas à investigação e ao treinamento e além disso têm um centro médico. A EBM mantém uma pequena estação de pesquisa orbital com cerca de trinta pesquisadores e dez soldados.

ZETATECH

Projetos de Softwares, Wetwares e Hardwares para computadores.

- **Escritório Central**: Cupertino, Califórnia. (Vale do Silício).
- **Escritórios Regionais**: São Francisco, San Jose.

Nome e localização do acionista majoritário: Bob Rosemont, Nova York, detendo 58,8% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
12,000	150	12

Histórico: A Zetatech é uma típica companhia de produtos de alta tecnologia em ascensão que se esforça por crescer e diversificar. Ela cavou um pequeno ninho para si mesma através dos métodos tradicionais: produtos de qualidade, espionagem industrial e violência aplicada estrategicamente. Tendo conseguido superar os primeiros obstáculos, a Zetatech está tentando construir uma reputação sólida, expandindo-se para outras fronteiras além-mar, assegurando seu caminho para o sucesso e um alto fluxo de eurodolares. Isto significa introduzir-se em mercados ocupados por outras companhias, a maioria das quais não está inclinada a dividir seus ganhos. A posição da Zetatech de estabelecida e em crescimento, porém ainda pequena e relativamente fraca a converte em alvo primordial para uma aquisição hostil por outras companhias, e portanto ela precisa estar continuamente em guarda.

Equipamentos e Recursos: 3 veículos de assalto AV-4, 3 helicópteros, um jato privativo que fica no Aeroporto Internacional de São Francisco. Cada escritório possui uma enfermaria para emergências de primeiros socorros, porém apenas o escritório de São Francisco tem um centro médico capaz de realizar cirurgias. O armamento militar disponível para a Zetatech é apenas de poder moderado. Armas pessoais de alta tecnologia, armaduras e sistemas da armas veiculares já estão disponíveis com facilidade, e apenas quantidades limitadas de armamento pesado estão disponíveis e geralmente não podem ser obtidos sem aviso prévio. A Zetatech não possui capacidade de transporte de cargas via aérea, porém com tempo suficiente poderia arranjar o acesso a uma aeronave de transporte de carga pesada.

CANAL DE NOTÍCIAS 54

Serviço de transmissão nacional.

Escritório Central: Nova York.

Escritórios Regionais: Atlanta, Chicago, New Orleans, Dallas, Indianópolis, Denver, Arizona, Portland, Seatlle, Los Angeles, São Francisco, Detroit, Washington com estações subsidiárias na maioria das grandes cidades.

Nome e localização do acionista majoritário: Fundação Edwin R. Dreyer, sob o controle de Michelle Dreyer. Localizada em Fifty Pines Ranch, perto de Santa Fé, Novo México. A fundação controla 27,9% de todas as ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
78.000	5.000	750

Histórico: O Canal de Notícias 54 é um monopolizador da freqüência de onda, operando na mesma freqüência por todo o pais. Assim não importa aonde você vá, O Canal de Notícias 54 está sempre no Canal 54. Apesar de seu nome, o Canal de Notícias 54 oferece vários entretenimentos além das notícias. Cada escritório regional oferece uma programação ligiramente diferente para sua região, com séries sindicalizadas, filmes fora do horário nobre e programas de notícias locais independentes. Certos elementos na transmissão são comuns em toda a nação, como as séries do horário nobre e os noticiários nacionais e mundiais a cada duas horas.

Equipamentos e Recursos: O Canal de Notícias 54 possui 42 AVs-4, ostentosamente usados como captadores móveis de notícias e facilidades para transmissões. Estes veículos também mantém parte de suas funções de combate. O Canal 54 também possui 30 helicópteros para transmissões a respeito do tempo e do tráfego em cada escritório da rede, assim como para transporte de executivos da companhia, 10 jatos corporativos e 5 aeronaves Osprey II. O canal também possui equipamento pessoal padrão para suas tropas, com pequeno acesso a armas militares de natureza não transportáveis por homens, com exceção de alguns poucos veículos. O Canal 54 não possui capacidade de transporte de cargas via aérea.

Orbital Air

Transporte de cargas e passageiros para a órbita terrestre, e manutenção de estações orbitais comerciais.

- **Escritório Central**: Nairobi, Kenya.
- **Escritórios Regionais**:Anchorage, Vancouver, Montreal, Nova York, Washington, Miami, Hostoun, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, São Francisco, Los Angeles, Cidade do México, Rio de Janeiro, Londres, Paris, Madri, Cairo, Sidney, Singapura, Tóquio, Honolulu e a estação Orbital Johnson em órbita terrestre baixa.

Nome e localização do acionista majoritário: Antoine DuBois, Paris, detendo 15,2% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
104.000	10.043	700

Histórico: A Orbital Air detêm uma posição chave no século XXI, com sua larga frota de naves espaciais Hermes, de fabricação francesa, eles monopolizam o mercado de transporte orbital, com exceção de alguns poucos governos, dos quais nenhum oferece um serviço comparável. Muitas corporações dependem da Orbital Air para transporte de cargas para além da gravidade. A colônia da Agência Euro-Espacial Crystal Tower L-5, um imenso complexo hoteleiro orbital para os multimilionários, estaria fora dos negócios sem ela. Com todo o transporte de carga comercial dependendo dela, a Orbital Air está numa posição muito lucrativa que ela gostaria de manter. Uma grande parte do orçamento e recursos secretos da O.A. é designado para assegurar sua liderança na tecnologia orbital, e fazer com que a competição não seja capaz de decolar no sentido figurado e prático. Atualmente seus olhos estão sobre a China, que está melhorando sua capacidade de transporte de carga rapidamente. Também as Corporações Aéreas Européias estão expandindo suas operações, e esperam oferecer serviços orbitais para a linha muito em breve. Isto tem feito com que a O.A. fique preocupada com seu monopólio. A estação Orbital Johnson é uma instalação de transbordo de passageiros com destino a Crystal Tower, onde eles mudam de naves espaciais para veículos de transporte espacial Shuttles montados nas estações orbitais da O.A. ou comprados da Agência Espacial Européia.

Equipamentos e Recursos: 35 naves espaciais Hermes Scramjet, 35 jatos corporativos, 2 helicópteros por escritório, 70 veículos de assalto urbano AV-4, 15 Boeing C-25 para transporte de cargas, e 30 aeronaves Osprey II V-TOL. Todos os grandes escritórios tem enfermarias capazes de realizarem cirurgias. A Orbital Air é bem equipada, e tem acesso a quase todos os níveis de equipamentos militar. Ela está primordialmente interessada em defesa espacial e armas que concedam a superioridade aérea para proteger suas subsidiárias aéreas. Além da estação Johnson, a Orbital Air mantém duas pequenas estações de manutenção e pesquisa e uma pequena frota de veículos orbitais para o transporte de tripulação entre estas instalações.

Microtech

Computadores centrais, redes e estações de trabalho supersofisticadas.

- **Escritório Central**: Dallas, Texas.
- **Escritórios Regionais**: Sunnyvale, Califórnia, Miami, Londres, Tóquio.

Nome e localização do acionista majoritário: Stephen Lew e família, São Francisco detendo 55,5% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
52.340	1.000	52

Histórico: A Microtech faz uma coisa e a faz bem: construir super computadores. Concentra todos os seus esforços em melhorar seus sistemas de redes de computadores, sem aventurar-se com computadores cibernéticos ou minicomputadores. De fato, eles se orgulham das outras companhias usarem seus computadores e estações de trabalho para desenvolver estes outros sistemas. Eles são para os anos 2000 o que a Cray era para as décadas de 80 e 90 só que em larga escala. A Microtech é o padrão da indústria. As agências de defesa de todo o mundo se baseiam nos computadores centrais da Microtech, e a Agência Espacial Européia também possui vários. Com seu domínio na indústria especializada de computadores centrais, a Microtech está altamente preocupada em adquirir dados prioritários através de espionagem assim como em proteger-se de roubos. É aí aonde vão a maioria das suas reservas militares para atividades ocultas, assim como uma considerável quantidade de seu poder informático. A Microtech deve estar vigilante ante a ameaças externas já que existem várias grandes corporações que gostariam de adquiri-la, ou vê-la eliminada para garantir o sucesso de seus próprios produtos. Devido a isto, a Microtech está tentando fortalecer sua segurança militar e financeira.

Equipamentos e Recursos: 6 veículos de assalto AV-4, 10 Helicópteros, 2 Osprey II e três jatos corporativos estão dispersos entre os escritórios. A Microtech tem acesso a armamento militar sofisticado em uma pequena escala, com boas quantidades de armas e armaduras pessoais, incluindo armas pesadas portáteis. Ela não possui nenhum veículo móvel blindado pesado (como tanques) e tem apenas um acesso limitado a outras armas pesadas montadas sobre veículos. Contudo, com tempo suficiente, a Microtech pode adquirir qualquer equipamento necessário. Apenas o escritório de Dallas tem um centro médico capaz de realizar cirurgias, porém todos os outros escritórios têm enfermarias bem equipadas capazes de lidar com os casos que não exigem cuidado intensivo, incluindo traumas e doenças. A Microtech não possui plataforma orbital própria, porém, ocasionalmente efetua seus experimentos em naves Hermes, caso a gravidade zero seja necessária.

PERFIL DAS CORPORAÇÕES

BioTechnica

Engenharia genética, microbiologia e pesquisa bioquímica.

- **Escritório Central**: Roma.
- **Escritórios Regionais**: Londres, Bonn, Paris e La Jolla (Califórnia).

Nome e localização do acionista majoritário: Niccolo Loggagia, Monte Carlo, Mônaco, detendo 13,8% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
36.256	1.833	124

Histórico: Quando a crise dos combustíveis realmente começou a afetar a comunidade industrializada no final da década de 90, a Biotécnica, naquela época uma pequena firma com apenas um escritório, veio com a resposta: CHOOH2 (que não é sua fórmula química real) é um complexo alcoólico procedente de grãos, produzido à base de leveduras e tipos de trigo geneticamente criados pela Biotécnica. O potencial do CHOOH2 foi percebido quase que imediatamente após ele ser introduzido, e com o passar de alguns anos todos os veículos a combustão e usinas foram convertidos a este novo combustível. Apesar da Biotécnica ser a detentora das patentes mundiais, ela não possui as estações de produção para poder alimentar a demanda mundial, sendo assim forçada a licenciar a produção para várias corporações agrícolas e petroleiras. Estes negócios fizeram da Biotécnica uma companhia extremamente rica, porém não particularmente grande. Ela está atualmente em expansão e trabalhando em seu próximo grande invento biotecnológico.

Equipamentos e Recursos: A Biotécnica possui 10 veículos de assalto AV-4, 5 jatos corporativos, 3 aeronaves Osprey II e um Boeing C-25 a jato para transporte de carga, que se deslocam de acordo com a necessidade entre seus escritórios. Além disto, cada escritório mantém dois helicópteros e uma enfermaria capaz de realizar cirurgias. Devido a importância mundial de sua descoberta, A Biotécnica possui uma grande quantidade de poder na comunidade política, e ela pode normalmente obter qualquer equipamento militar que necessite, apesar de alguns itens levarem mais tempo para serem conseguidos do que outros. A Biotécnica possui uma estação de pesquisa orbital.

INFOCOMP

Auditoria corporativa e quebra de informações.

- **Escritório Central**: Los Angeles.
- **Escritório Regional**: São Francisco, Nova York, Washington, Chicago, Denver, Vancouver, Londres, Honolulu.

Nome e localização do acionista majoritário: Robert D. (Bob) Alvarez, Kappa, Kauai detentor de 19,2% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
9.352	400	34

Histórico: A Infocomp fornece dados científicos, técnicos e pessoais pertinentes a qualquer assunto, para qualquer um que possa pagar por seus serviços. São os melhores detetives, e se orgulham da habilidade de seu pessoal de elite em pesquisas científicas, em cogitar, duvidar, formular e teorizar. Pelo preço justo, os clientes podem acessar a imensa biblioteca da Infocomp, ou fazer com que ela forneça informação pertinente a um assunto ainda não estudado. Atenção — quanto mais complicado for o problema, mais alta é a fatura.

Equipamentos e Recursos: Cada escritório possui uma enfermaria com capacidade de realizar cirurgias, uma aeronave Osprey II, um jato privado, dois veículos de assalto urbano AV-4, dois helicópteros e vários computadores centrais avançados da Microtech, uma imensa biblioteca e uma rede de obtenção de informação.

MERRILL, ASUKAGA & FINCH

Empresa dedicada à assessoria financeira e aos investimentos exclusivos.

- **Escritório Principal**: Nova York.
- **Escritórios Regionais**: São Francisco, Los Angeles, Chicago, Hong Kong, Tóquio, Londres, Paris, Munique, Roma.

Nome e localização do acionista majoritário: Howard Merrill, Nova York, detentor de 22% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
21.926	100	10

Histórico: Se você tem dinheiro e você quer mais, ou apenas quer que ele esteja seguro, Merrill, Asukaga e Finch são as pessoas com que você deve conversar. Eles são sem dúvida os melhores em investimentos de todas as formas, de ações e propriedades a negócios futuristas como criação de rãs. Contudo, se você não tiver uma boa quantidade de dinheiro eles não estão interessados — a comissão em um investimento de $1000 não vale o tempo deles. O alto calibre do serviços de MA&F atraíram muitas das pessoas mais ricas e poderosas do mundo. Se, por alguma razão, eles forem à falência alguns dos maiores poderes mundiais, sejam legais ou ilegais, estariam arruinados.

Equipamentos e Recursos: Dispersado de acordo com a necessidade entre os escritórios estão 15 veículos de assalto AV-4, 8 jatos corporativos, e duas aeronaves Osprey II. Cada escritório também tem dois helicópteros e uma enfermaria não cirúrgica. Merrill, Asukaga & Finch controlam as finanças de muitas pessoas poderosas, e até mesmo algumas pequenas nações. Devido a isto eles podem solicitar grandes quantidades de recursos sem aviso prévio, incluindo favores políticos e equipamentos militares poderosos.

WNS World News Service™

WNS Serviço de Notícias Mundial

- **Escritório Principal**: Londres.
- **Escritórios Regionais**: Anchorage, Seatlle, Otawa, Nova York, Washington, Miami, Dallas, St. Louis, Chicago, Denver, Portland, São Francisco, Los Angeles, Phoenix, Cidade do México, Caracas, Rio de Janeiro, Oslo, Estocolmo, Helsinki, Londres, Berlim, Jerusalém, Cairo, Tóquio, Honolulu, Tangeir, Pequim, Shangai, Crystal Tower.

Nome e localização do acionista majoritário: Mahmet Al Hamedi, Riyadh, detentor de 31% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
215.000	7.005	644

Histórico: WNS observa atentamente o mundo por todos os meios possíveis. Jornais e estações de notícias em todo o mundo pagam grandes quantidades de dinheiro para receber material da WNS via a rede da WorldSat. A WNS possui mais escritórios do que a maioria das corporações, porém a maioria destes escritórios são bem pequenos e limitados em suas funções, projetados para servirem apenas como base de operações para seus repórteres e demais empregados trabalhando na área. A WNS possui pelo menos um pequeno escritório em cada grande cidade do mundo, porém algumas vezes estes não são maiores do que um quarto com algumas provisões, um agente residente e um terminal de telecomunicações conectado ao escritório regional mais próximo. Poucos competidores podem equiparar a capacidade de obtenção de informação da WNS, e a WNS se assegura estar à frente, não somente por meios legítimos, mas também através de espionagem, sabotagem e escuta ilegal de todos os tipos. A WNS não possui nenhuma emissora própria, preferindo oferecer sua informação a quem pagar mais. Não existe falta de compradores, uma vez que emissoras famintas irão pagar milhões pelos direitos exclusivos de uma história especialmente picante incluindo o pacote multi-mídia de apresentação, contendo os scripts, vídeos e comentários da WNS.

Equipamentos e Recursos: Dispersados entre os escritórios regionais conforme a necessidade estão 65 veículos de assalto urbano AV-4, 25 aeronaves Osprey II, 25 jatos corporacionais, e 5 Boeings C-25 para transporte de cargas. Cada escritório regional possui dois helicópteros e uma enfermaria. Apenas as de Londres, Los Angeles, Nova York, Paris, Tóquio e Seoul têm capacidade para cirurgias. A WNS tem acesso a moderados níveis de tecnologia militar, incluindo armas e armaduras pessoais, veículos leves e aeronaves.

PETROCHEM

Produtos petroquímicos e negócios agrícolas.

O primeiro produtor mundial de CHOOH2.

- **Escritório Central**: Dallas, Texas.
- **Escritórios Regionais**: Nova York, Washington, Miami, Chicago, São Francisco, Tóquio, Londres, Hamburgo, Hong Kong, Paris, Roma. campos petrolíferos no Canadá, Texas, Alaska, Califórnia e Antártida. Áreas agrícolas na Califórnia, Meio Oeste e Sudeste.

Nome e localização do acionista majoritário: Ellen Trieste, estação orbital Crystal Tower, detentora de 23,7% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
338.000	30.000	2.500

Histórico: As Indústrias Petrochem mantém o mundo girando, literalmente. Eles são os maiores produtores mundiais de CHOOH2 e controlam milhares de hectáres de terras cultiváveis por todos os E.U.A. Estas terras são usadas para cultivar o trigo geneticamente alterado que é usado para a fabricação de CHOOH2. (Os excedentes de grãos são vendidos por todo o mundo como alimentos). A Petrochem também é um dos maiores produtores de petróleo. Com a diminuição das reservas de petróleo, todos os combustíveis fósseis remanescentes são usados na fabricação de plásticos e outros compostos sintéticos. A Petrochem possui os campos pretolíferos mais férteis de todas as companhias. Todos estes, são imensos e difíceis de serem protegidos das outras companhias, que adorariam usurpar as riquezas da Petrochem. Por este motivo, a Petrochem investe imensas quantidades de dinheiro em sua própria proteção, mantendo uma força armada do tamanho da de um pequeno país. Atualmente, todas as grandes corporações petroquímicas estão numa corrida de pesquisas para descobrirem uma base plástica artificial viável para substituir por completo os produtos petrolíferos. Conseqüentemente, a espionagem industrial está em alta nestas indústrias.

Equipamentos e Recursos: A Petrochem tem imensos interesses a proteger, e por conseqüência é altamente armada. Dispersos entres seus escritórios regionais, campos petrolíferos e áreas agrícolas estão 150 AVs-4, 40 Osprey II e 10 Boeings C-25 a jato para transporte de cargas, além de 15 jatos corporacionais. Cada escritório possui 3 helicópteros e uma enfermaria com capacidade cirúrgica. A Petrochem tem considerável acesso aos mais altos níveis de tecnologia militar, devido a sua importância nacional e mundial. Também possui uma imensa estação orbital de pesquisa que é muito bem protegida física e eletronicamente.

TRAUMA TEAM INTERNATIONAL

Serviços paramédicos e ambulâncias

Escritório Central: Los Angeles.

Escritórios Regionais: Em todas as grandes cidades do mundo.

Nome e localização da acionista majoritária: Carrie Lachannan de San Antonio, Texas, detentora de 33,3% de todas as ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
16.526	350	25

Histórico: Como uma das maiores empresas médicas privada do mundo, o Trauma Team fornece serviços de ambulâncias e apoio paramédico para uma base de pelo menos 15 milhões de pessoas. Equipada com os veículos de ponta tipo AV, o Trauma Team fornece um serviço essencial nos anos 2000: recolher clientes feridos do campo de batalha.

Equipamentos e Recursos: Dispersos de acordo com a necessidade entre os escritórios, estão 1.305 veículos Aerodyne AV-4, 30 jatos corporativos, 22 aeronaves Osprey II e 4 Boeing C-25 a jato para cargas. Cada escritório também possui sua enfermaria com capacidade de realizar cirurgias.

PERFIL DAS CORPORAÇÕES

WorldSat Communications Network

Comunicações e transmissões via satélite.

- **Escritório Central:** Paris.
- **Escritórios Regionais**: Londres, Roma, Madri, Estocolmo, Bonn, Cairo, Nairobi, Brasília, Washington, Los Angeles, Toronto, Tóquio, Pequim, Hong Kong.

Nome e localização do acionista majoritário: Raymond Rousseau, Menton, Riviera Francesa, detentor de 15,5% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
51.625	7.444	658

Histórico: A Worldsat é detentora do monopólio de comunicações via satélite em larga escala e é responsável pelas transmissões telefônicas, militares computadorizadas e de dados comerciais. Estas comunicações são cruciais para o mundo e sua interrupção poderia ser desastrosa. A Worldsart investe muito alto para evitar que isto aconteça. Os satélites têm até escudos protetores contra pulsos eletromagnéticos, apesar de ninguém estar complemente seguro de como isto irá funcionar. Apesar de ser ilegal, é possível para a Worldsat monitorar qualquer das comunicações que ela está transmitindo.

Equipamentos e Recursos: Dispersos de acordo com a necessidade pelos seus escritórios estão 30 veículos de assalto AV-4, 12 aeronaves Osprey II, 5 jatos corporativos e 3 Boeings C-25 a jato para transporte de carga. Cada escritório possui 2 helicópteros e uma enfermaria cirúrgica. Os satélites da Worldsat são cruciais para as comunicações de muitas nações. Conseqüentemente a maioria do equipamento militar de alta tecnologia está a sua disposição sem a necessidade de aviso prévio. A Worldsat tem uma grande e bem protegida estação orbital de serviços.

ARASAKA

Segurança, policiamento corporacional e operações diversas.

- **Escritório Central**: Tóquio.
- **Escritórios Regionais**: Singapura, Hong Kong, Osaka, Kyoto, Bangkok, Bagdá, Sidney, Londres, Hamburgo, Paris, Madri, Roma, Genebra, Helsinki, Haya, Rio de Janeiro, Montreal, Nova York, Washington, São Francisco, Los Angeles, Chicago, Honolulu. Tem filiais por todo o mundo.

Nome e localização do acionista majoritário: Saburo Arasaka, Tóquio, detentor de 19,9% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
1.000.000	100.000	5.000

Histórico: Se você deseja proteção, estas são as pessoas com a qual você deve falar. Eles mantém a maior força armada de todas as corporações, apesar de não serem detentores de uma grande quantidade de armamento pesado potátil. Estas tropas são contratadas constantemente por outras firmas como guardas de segurança, mensageiros ou mercenários. Eles são os mais bem treinados e durões nos negócios, e seguirão as ordens de seus clientes depois das de Arasaka. São leais a Arasaka até a morte. Arasaka está mais interessada em realizar seus próprios interesses políticos do que proteger outras companhias, e utilizará de sua posição de confiança com as grandes corporações mundiais para conseguir informação interna, contatos e vantagens que a levem a realizar seu objetivo final: o controle político e econômico do Japão.

Equipamentos e Recursos: Dispersos pelos escritórios da Arasaka estão 250 veículos de assalto AV-4, 250 aeronaves Osprey II, 11 jatos corporativos e 20 Boeings a jato C-25 para transporte de cargas. Cada escritório possui dois helicópteros e uma enfermaria cirúrgica. A riqueza de Arasaka lhe dá acesso a quase todos os níveis de tecnologia militar em muito pouco tempo. A Arasaka possui uma filial secreta para treinamento em Hokkaido, onde treina suas tropas de segurança e operativos secretos.

MILITECH

Fabricante e distribuidor de armas. Mercenários.

- **Escritório Central**: Washington D.C.
- **Escritórios Regionais:** Nova York, Miami, Chicago, Montreal, Londres, Roma, Zurique, Night City, Washington, Los Angles, Toronto, Tóquio, Pequim, Hong Kong.

Nome e localização do acionista majoritário: General Donald Lundee, USMC (retirado), Anápolis, Maryland, detentor de 13,9% do total das ações.

Empregados:

Por todo o mundo	Tropas	Agentes Secretos
350.000	100.000	2.031

Histórico: MTI é a maior produtora e vendedora mundial de armas militares de todos os tipos. De revólveres e tanques a jatos de combate, a MTI é a maior fornecedora militar para os Estados Unidos, e este por sua vez é seu maior consumidor. A MTI negocia por todo o mundo com qualquer um que tenha dinheiro. As forças mercenárias da MTI e seu suprimento próprio de armas a convertem na companhia militarmente falando mais poderosa do mundo, mesmo que não seja no plano econômico. Isto virá com o tempo...

Equipamentos e Recursos: Dispersos entre os escritórios e forças mercenárias de acordo com a necessidade estão 200 veículos de assalto urbano AV-4, 150 aeronaves Osprey II, 20 jatos corporativos e 20 Boeings C-25 para transporte de carga. (Geralmente de 50-75% deste equipamento está em campo a qualquer hora). Além disto, cada escritório tem dois helicópteros e uma enfermaria cirúrgica. Naturalmente a MTI tem acesso a grandes quantidades da melhor tecnologia militar disponível. A MTI mantém campos secretos de treinamento no Texas, nas montanhas de Sierra-Nevada na Califórnia e na Flórida.

"Eu amo este lugar. Por outro lado, eu também já fui acusado de ser masoquista."

— Johnny Silverhand

"Ninguém jamais deixa Night City. A não ser dentro de um caixão".

— Bes Isis

"A cidade dos anjos decaídos. Para não mencionar A Legião, Os Cromados, Os Gilligans, Os Inquisidores..."

— Tenente Strawberry Morressey DPNC

"Night City.... Ahwoooo!"

— Anônimo

BEM VINDO A NIGHT CITY

Night City é um ambiente moderno e urbano completo, com ruas escuras, becos imundos e clubes lotados. Onde ela está localizada? Qual seu nome verdadeiro? Não é importante. Night City pode ser qualquer grande cidade do mundo — ela pode ser a sua cidade — tarde da noite e em apuros.

A coisa mais importante sobre Night City é a sensação, não a substância. Ela deveria ser um lugar que o mestre conhece, permitindo que ele descreva os lugares com grande familiaridade. Night City pode ser usada de uma maneira melhor quando você usa uma cidade com a qual os jogadores estão mais habituados, o reconhecimento de nomes de ruas e lugares em justaposição com Boostergangues e veículos de assalto flutuantes farão com que o século XXI seja mais estranho do que a ficção.

Entretanto, sabemos que alguns de vocês não vivem em uma grande área urbana. Para aqueles que simplesmente não podem usar um mapa de sua cidade, eis aqui nossa Night City para que possam começar suas aventuras.

CAPÍTULO 15

NIGHT CITY

Uma Visão Geral de Night City

Nome: Night City
Fundada em: 1994
População: 5.000.000
Negócios: Tecnologia, Indústria Leve, Comércio, Equipamentos Eletrônicos.

Histórico:

Night City é uma cidade de tamanho médio localizada na Costa Oeste dos Estados Unidos. Tem uma população de cerca de 5 milhões de pessoas, com sua maioria vivendo em subúrbios espalhados pela zona sudeste. A cidade está assentada sobre uma grande baía, cercada por diversas subcidades e comunidades suburbanas (Westbrook, Heywood, Pacífica, South Night City).

Anos de contaminação, negligência e um dos governos mais corruptos do mundo, reduziram muitas destas cidades em áreas semidesérticas, com casas em ruínas, shoppings abandonados e uma criminalidade de rua crescente.

História

Night City foi fundada recentemente. Antes de 1994, a cidade não era mais do que um grupo de bairros desordenados e não integrados entre São Francisco e Los Angeles. Durante a Crise, um aventureiro no desenvolvimento de nome Richard Night comprou o que se converteria depois no Centro Corporativo e no Centro da Cidade. Sua proposta era construir uma nova e segura cidade corporativa, livre do crime e do abandono urbano. Oferecendo pacotes de taxas lucrativas às várias das grandes corporações (Petrochem, por exemplo, estabeleceu os direitos de perfuração na Costa), ele foi capaz de estabelecer uma forte base econômica assim como uma população instantânea de empregados das corporações.

Conforme planejado, Night City era uma comunidade aberta, limpa com trânsito fluido e ruas seguras. Infelizmente, o planos de Night fracassaram. Ao usar suas próprias técnicas avançadas de construção e materiais, ele excluiu vários sindicatos e construtoras estabelecidas, muitas destas controladas por sindicados do crime organizado. Quatro anos após sua construção inicial, os poderosos chefes de gangues assassinaram Night e tomaram posse do projeto de Night City.

Entre vender contratos para seus aliados, estabelecer mercados de drogas e extorsão, e convidar a ralé da Crise para a área, as gangues conseguiram converter uma cidade moderna relativamente limpa em uma zona de guerra. O crime, as drogas, a prostituição, a violência genérica e o terrorismo cibernético logo se tornaram a regra a seguir. Por volta de 2005, o nome Night City havia adquirido um novo significado escuro e mortal.

A Tomada de Controle Corporacional: Por volta de 2009, as corporações decidiram que haviam agüentado o

suficiente. Com ataques relâmpagos, seus esquadrões secretos de Solos eliminaram a maioria dos líderes das gangues e estabeleceram um Governo Municipal, controlado por elas. O Conselho recém eleito deparado com o caos, investiu nas forças de segurança das corporações e lhes deu poderes legais absolutos dentro dos limites da cidade. Os centros corporativos e o centro da cidade foram limpos e seu estado de pureza anterior foi restaurado. O antigo shopping Harbor (originalmente construído nos anos 80) foi demolido e um Novo Harbor construído.

O Presente

Atualmente Night City é uma região em rápido desenvolvimento, ainda sendo assolada pela violência urbana e criminalidade das ruas, porém com um forte crescimento econômico no setor das corporações. Ela é a cidade representativa do futuro *Cyberpunk* — escura e perigosa e no entando possuindo uma beleza e estilo urbano que a torna única. Conforme Bes Isis do Canal de Notícias 54, uma das figura públicas mais conhecidas:

"Ninguém nunca deixa Night City. A não ser num caixão."

Particularidades

Política

A prefeitura de Night City deve tudo às corporações e portanto, elas fazem o que querem em Night City. O atual Prefeito é Mbole Ebunike, um bem treinado marionete, recém eleito para seu segundo mandato em 2020.

Serviços Públicos

Hospitais: Existem dois hospitais públicos (o Centro Médico da Cidade, e o Centro Médico Crítico) na área central, além de outros sete na área da Grande Night City. Existem pelos menos quatro centros médicos privados, a maioria especializado em instalações cibernéticas, bancos de corpos e trabalhos de bioesculturas.

Informação: A informação na cidade é fornecida por uma taxa nominal de (1ed/min) via DataTerm. Os DataTerm estão localizados nas esquinas da maioria das ruas (60%) e podem ser usados para acessar informações, serviços computadorizados, correspondência por fax e conexão com a Rede.

Execução de Lei: Apesar de grande parte de Night City estar sob o controle das corporações (estas áreas são conhecidas como zonas corporativas e são fortemente patrulhadas por seguranças contratados), pequenos focos de delinqüência ainda infestam os distritos de Marina, Harbor e Lake Park. O crime nestas Zonas Controladas é mantido sob vigilância, com ataques brutais por parte da segurança. O Sul da cidade ainda é uma ruína, que está se espalhando por uma área de decadência e é conhecido como Zona de Combate.

Serviços Policiais Municipais: A polícia em Night City é dispersa, fracamente equipada e má administrada. Os policiais normalmente são subornados ou convencidos a não se envolverem com os problemas. Os mais incorruptíveis da força estão na C-SWAT, o Psicoesquadrão. São determinados e perigosos. Estes durões solitários são loucos demais para se preocuparem com sua própria segurança.

Transporte

Transporte Público: A Corporação de Transporte de Night City (CTNC) oferece serviços de ônibus na maioria das vias públicas da cidade. O transporte via trens levitacionais rápidos é fornecido pela ATRNC (Área de Trânsito Rápido de Night City), uma corporação pública com alguns fundos privados (leia-se corporativos).

Metropolitano de Night City: O aeroporto local com vôos domésticos e internacionais. Night City está na rota entre Los Angeles e São Francisco, além de possuir vôos diretos para Nova York, Chicago, Atlanta e Washington.

Vôos Suborbitais: São disponíveis se você tomar os vôos cambiáveis e então transferir-se para o trem magnético levitacional da Orbital Air para o Espaçoporto de Mojave.

Auto-estradas: Night City está na Estrada Estadual 828, que corre à leste da conexão I-5. Uma viagem terrestre para São Francisco demora 4 horas (devido a atividades de gangues e má conservação das estradas), e 6 para chegar em Los Angeles.

Para maiores informações sobre Night City consulte o suplemento *RTG's Night City* (CP 3501).

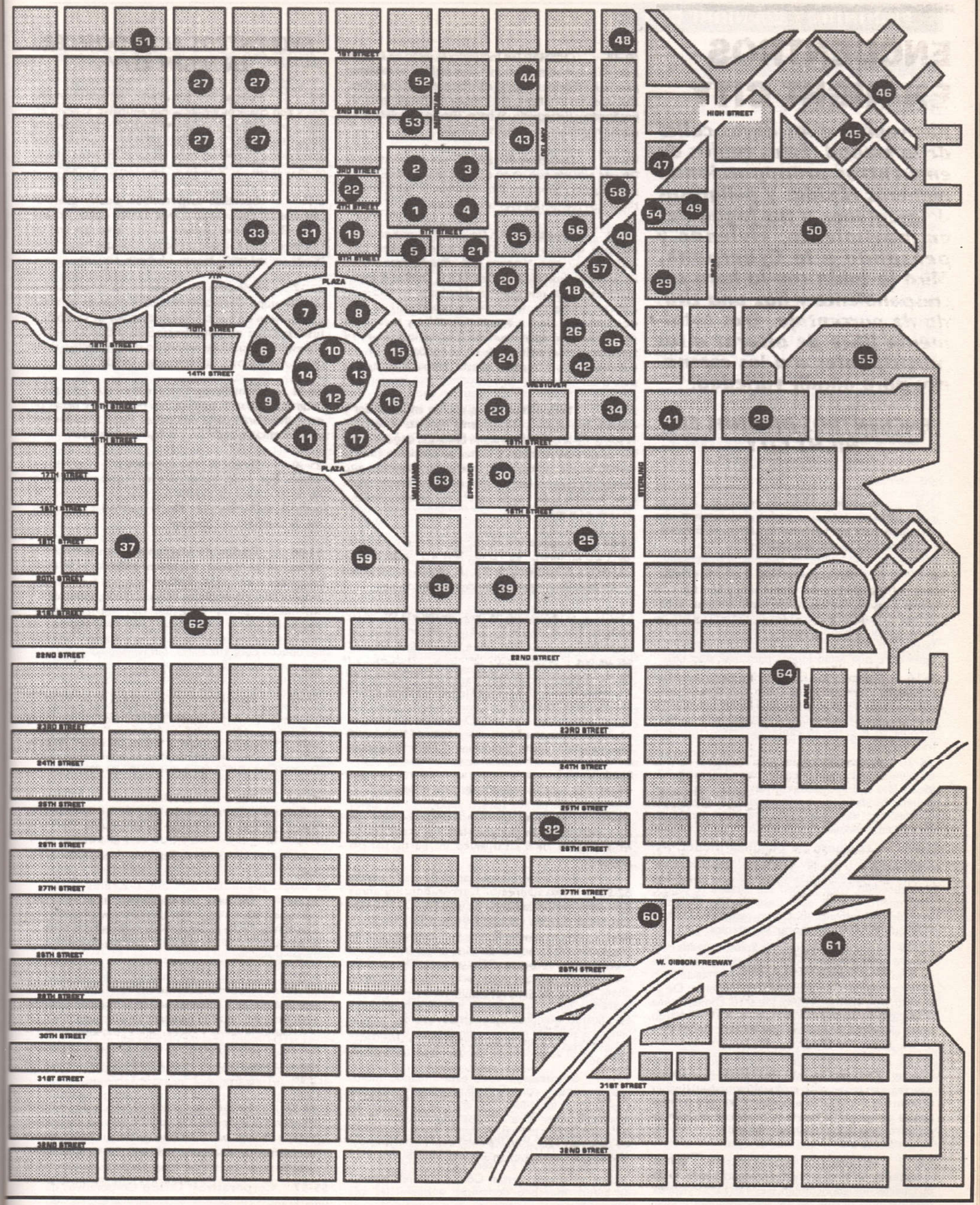
"Sexo, Drogas. Rock and Roll. Armas completamente automáticas com lança morteiros. Nós temos tudo. Isto é uma cidade moderna..."

— Ripperjack

Lugares de Interesse

Segue agora uma lista das maiores atrações de Night City.

1 Prefeitura Municipal.
2 Biblioteca Municipal.
3 Museu Municipal.
4 Palácio da Justiça.
5 Marcini's: Uma grande e cara loja onde você pode achar quase todos os artigos de luxo.
6 Raven Microcyb
7 Microtech.
8 Torre Arasaka.
9 Eurobussines Machines (EBM).
10 Petrochem.
11 Escritórios do Canal 54.
12 Torre Plaza (96 andares de negócios variados).
13 Torre Oeste (88 andares de negócios variados).
14 Infocomp.
15 Escritórios de WNS.
16 Escritórios da Orbital Air.
17 Merrill, Asukaga & Finch.
18 A Zona Crepuscular.
19 First Night City Bank.
20 Euro-World Bank.
21 Grandmill's (loja de departamentos, grande e cara).
22 Totentanz: Quando o dono deste bar o nomeou de Dança Mortal, ele não sabia o quão certo estava. Clube de dança/bar estabelecido na cobertura de um antigo arranha-céu, este bar é conhecido como o lugar para se encontrar "Boostergangues". Todos eles parecem se congregar aqui, porém eles não vêm pelo prazer da dança. A noite é considerada fraca se a contagem de corpos for menor do que 20..
23 World Sat Communications.
24 Hotel Hamilton: Um hotel relativamente novo, conhecido por sua excelente segurança.
25 Highcourt Plaza Hotel: Um hotel de classe, com elevadores de vidro, excelente serviço e uma decoração estilo 1920.
26 Escritórios do Trauma Team™.
27 Parque industrial.
28 Centro Médico da Cidade.
29 Escritórios da TMR (Time Médico Rival) Meatwagon.
30 Atlântis: Um bar clássico, conhecido como local de encontro de Corporativos e Solos em busca de trabalho.
31 Jesse James' Non-Kosher Deli: Enquanto isto pode soar como o local ideal para se comer, nenhuma comida é servida aqui. O Deli é um bar que foi construído na velha delegacia de polícia. Devido aos vários "acidentes" não previstos você deve registrar sua arma pessoal na entrada e usar as armas seguras que lhe são fornecidas no bar. Existe uma competição noturna para ver quem consegue a maior contagem de corpos em cinco minutos.
32 Os Limites Exteriores (clube)
33 Arco-Íris Noturno: É mais um clube de dança do que um bar. Sua atração principal é uma imensa pista de dança, que está sempre lotada. À cada noite existe uma banda ao vivo, geralmente um bando de desconhecidos. Eles ocasionalmente trazem grandes nomes como Johnny Silverhand e Kerry Eurodine porém, somente sob pseudônimos.
34 Tecnologias Médicas (Banco de Corpos).
35 Distrito de Polícia #1
36 Curto Circuito: O Curto Circuito é um dos muitos bares em Night City. Como a maioria deles, este bar tem seus freqüentadores habituais, que neste caso é composto em sua maioria por Netrunners e Técnicos. Contudo a maioria da cidade desconhece que Livewire, um dos Netrunners mais renomados, tem uma loja atrás do bar onde ele compra e vende programas para uso na Rede. Além de trocar programas, Livewire também cria seus próprios, ou sob encomenda.
37 Universidade da Cidade.
38 Doutor Savage (uma junta de Estripadocs).
39 Distrito de Polícia #3.
40 Coruja Noturna: Um dos poucos bares que fica aberto toda a noite. Este é um bar de segurança reforçada. É onde se vem quando nada mais está aberto.
41 Banco West City.
42 Centro Médico Crises: Um centro médico-sem-perguntas para socorro rápido.
43 Café Cromado: O local de encontro favorito dos Roqueiros: completo com uma decoração estilo anos 50 e uma jukebox.
44 Tempestade de Metal: Um bar perigoso dos Cromados.
45 Armazéns
46 Armazéns.
47 Conservas Medicross: Um banco de corpos ilícito, que não pede identificações ou atestados de óbito.
48 The Slammer: Um local bem conhecido entre os "Boosterganguers" para resolver suas disputas pacificamente. Caso isto não funcione há uma arena para resolver as coisas de forma violenta. O dono, Suds Joilet, também mantêm uma bolsa de aposta e ocasionalmente aluga a arena para outros eventos.
49 Camden Court: Condomínios de alta segurança, protegidos por Solos, Corporativos. O aluguel é de 3.000,00ed por mês.
50 Estádio McCartney: O principal local para concertos e, campo dos Night City Rangers, o time de futebol local.
51 Distrito de Polícia #2.
52 Wing Chang: Restaurante chinês exclusivo.
53 La Baguette: Cozinha francesa da moda.
54 Hari Kiri: Sushi bar.
55 Novo Shopping Harbor.
56 Grande Ilusão (danceteria).
57 O Além: Este bar está localizado em um velho mortuário da cidade. Consiste em três salões. A Antecâmara, a Cripta e o Hades; este bar é o favorito dos Solos que estão entre um trabalho e outro. Se você precisa de ajuda armada, este é o local.
58 Departamento de Bombeiros de Night City #1
59 Lake Park e seu palco para bandas.
60 28° St, Park (local de disputas entre Boostegangues).
61 Passagem Subterrânea da Rua 28 (local de encontro de Boostergangues).
62 Departamento de Bombeiros de Night City #2.
63 Centro de Interpretação de Bodukkan.
64 Forlorn Hope (um bar para veteranos de guerra da América Central).


HIGH STREET
PLAZA
PLAZA
W. GIBSON FREEWAY
22ND STREET
23RD STREET
24TH STREET
25TH STREET
26TH STREET
27TH STREET
28TH STREET
29TH STREET
30TH STREET
31ST STREET
32ND STREET
WESTOVER
EFFINGER
STERLING
DRAKE

ENCONTROS EM NIGHT CITY

Benvindo às brutais ruas de Night City. Estas tabelas de encontro são um meio rápido e sacana de manter seus jogadores em movimento, pensando e vivendo como Cyberpunks. Verifique a tabela correspondente ao horário, e então faça uma jogada de porcentagem (dois D10 com um representando as dezenas) para determinar o evento. Sinta-se a vontade para alterar os participantes e as localidades para uma variedade extra.

ENCONTROS DIURNOS EM NIGHT CITY

1-2 Polícia: Um oficial em patrulha, armado com uma AKR-20, e um colete blindado de Kevlar. Se você estiver usando armas ou blindagens visíveis, ele irá pará-lo de forma gentil e pedir para ver sua identidade. Caso você se oponha argumentando, ele pedirá reforço de (3) oficiais para prendê-lo.

3-8 Guardas de Corporação: Quatro guardas de corporações patrulhando a área. Usam coletes blindados e capacetes e carregam Uzis. Se você estiver armado de forma perceptível, eles irão fazer com que você se afaste, de uma forma que fique claro que estão loucos para usar suas Uzis.

9-14 Nômades: Quatro Nômades do Clã Johannson. Imensos vikings ruivos usando calças e coletes reforçados, carregando facas de combate e fuzis. Caso haja mulheres atraentes no seu grupo, assobiarão e passarão cantadas. Caso contrário, irão embora.

15-20 Boostergangue: Quatro punks de rua de baixo nível com as cores dos Guerreiros de Metal. Eles estão armados com arranhadores e usam jaquetas blindadas. Se o seu grupo for maior do que o deles, eles irão evitá-lo. Caso seja menor ou do mesmo tamanho, eles irão atacá-lo alí mesmo na rua.

21-23 Criminoso de pequena monta: Um batedor de carteira. Seu REF é 8, sua perícia Punga é +6. Armado somente com uma faca. Caso ele seja bem sucedido, você perdeu sua carteira (e todo o seu dinheiro, cartões, etc.). Caso ele falhe, sinta-se a vontade para espancá-lo. Como resultado isto fará com que ele tente melhorar sua técnica.

24-29 Grupo de Solos: Três Solos, armados com calças e coletes reforçados, carregando uma mistura de armas de assalto. Se você estiver usando o distintivo de uma corporação rival, poderão: De 1-5, olhar para você e largá-lo; De 6-10, começar uma briga. Se você estiver usando as cores da corporação deles, eles o convidarão para tomar algo. Jogue 1D10 e veja.

30-33 Boostergangue: Seis membros da banda Visores de Ferro armados com pistolas automáticas e garras. Eles molestarão qualquer homem ou mulher atraente do grupo (a guangue é composta por ambos os sexos), o encostarão na parede, pedirão dinheiro e geralmente procurarão por uma briga. Vá em frente e dê o que eles desejam.

34-39 Técnicos: Dois Técnicos, sem armas ou armaduras. Se você estiver usando qualquer arma ou cibertecnologia incomum, eles irão pará-lo e pedir para dar uma olhada. Se for removível eles podem tentar trocá-la por chips de perícias (à descrição do mestre).

40-42 Cultistas: Os Inquisidores estão com suas forças nas ruas. Seis deles, armados com nunchakus ocultos, irão encurralá-lo para lhe entregar literatura do culto. Se você estiver usando qualquer cibertecnologia visível (braços, olhos com logotipos, etc.), esteja preparado para ser intimidado e perseguido. Se você usar de qualquer violência, um pequeno tumulto pode ser iniciado.

43-45 Investigador Privado: Você percebe que tem alguém seguindo você. O Investigador está armado com um revólver de grosso calibre e usa uma jaqueta blindada. Se você espremer o Investigador(a) um pouco você irá descobrir que ele(a) achava que você era outra pessoa.

46-51 Corporativos: Dois Corporativos de uma empresa de nível médio, indo almoçar. Um está usando uma camisa blindada sob o terno. Nenhum dos dois está armado, porém ambos portam telefones celulares. Jogue 1D10. De 1-4, eles estão sendo seguidos por ladrões que pretendem roubá-los — se você está se sentindo altruísta ou está a procura de uma recompensa aqui está a sua chance. De 5-8, eles estão perdidos e vão pedir informações sobre o restaurante (você poderia levá-los para o caminho errado e roubá-los em um beco). De 9-10, eles conhecem você de um encontro prévio e irão pará-lo por algum motivo. Muito provavelmente não um bom motivo.

52-57 Mídias: Um grupo composto por um câmera e um entrevistador buscando aleatoriamente histórias sobre "o homem das ruas". O assunto das entrevistas pode variar tremendamente, dependendo dos eventos recentes e o que é considerado controvertido naquele momento. Se você deseja ser conhecido, isto irá fazer com que sua cara apareça em todas as telas de TV de Night City. Por outro lado, ela pode alertar aos seus piores inimigos sobre o fato de que você ainda está vivo.

58-64 Residentes Locais: Jovens, homens ou mulheres, (2 a 6 no total). Jogue 1D10. De 1-5, eles serão amigáveis; de 6-8, hostis; de 9-10, abusivos. Nenhuma arma ou armadura. Estes caras devem ser loucos.

65-70 Louco: Algum barbado com olhos selvagens vestindo farrapos. Jogue 1D10. De 1-5, ele começa a discursar para você, e então começa a discursar para outra pessoa. De 6-8, ele decide que você é um dos pequenos alienígenas de Vênus e o segue gritando. De 9-10, ele começa a gritar, morre na sua frente e todos pensam que você teve algo a ver com isto.

71-75 Trauma Team™: Equipe padrão de 5 homens numa parada para o almoço. O AV deles está estacionado no fim da esquina, enquanto seu Solo o vigia. Pode ser uma boa hora para fazer amigos e espalhar um pouco de euros para o "seguro".

76-81 Roqueiros: Uma banda de três homens praticando no caminho. Carregando guitarras elétricas e usando couros. Jogue 1D10. De 1-4, eles irão convidá-lo para o show de hoje à noite.

82-90 Posergangue: Cinco membros da bem conhecida Posergangue dos Kennedys. Dois jovens rapazes se parecem com RFK, um com JFK e as duas mulheres se parecem com Jackie. Se o seu grupo disser alguma coisa — qualquer coisa — sobre a aparência deles, sua audição amplificada ouvirá e eles ficarão ofendidos. Eles estão usando camisas blindadas sob suas roupas estilo anos 60 e carregam armas curtas pesadas. JFK tem o braço direito cibercromado.

91-96 Segurança: Você está andando muito próximo de uma corporação importante. Estes caras irão voltar e avisá-lo. Usam armaduras reforçadas, têm Sternmeyer 35 e reflexos amplificados.

97-00 Estrela da Mídia: Uma estrela famosa da mídia. Jogue 1D10. De 1-6, dará autógrafos caso seja requisitada; de 7-9 será hostil e chamará um policial ou guarda costas. Com 10, ele/ela gostará de algum membro do grupo e permitirá sua companhia.

ENCONTROS EM NIGHT CITY AO ANOITECER

1-5 Polícia: Dois oficiais patrulheiros, armados com FN-RAL, colete e calças reforçados. Se você estiver usando armas e blindagens visíveis eles irão pará-lo e exigir seus documentos de identificação. Se você começar a argumentar, eles chamarão por reforço de (3) oficiais para levá-lo. Se você sacar uma arma, dispararão primeiro e preencherão os formulários depois.

6-11 Guardas de Corporação: Quatro guardas corporativos patrulhando a área. Usam calças e coletes reforçados e capacetes, carregando Minamis 10. A não ser que você seja um Corporativo, pensarão que você não tem nenhum negócio a fazer em seu lado limpo e bom da cidade. Suma.

12-17 Nômades: Um grupo misto de seis Nômades do grupo dos Roadrunners. Vestem coletes reforçados e calças de couro, carregando facas de combate e fuzis. Estão moderadamente bêbados, procurando por uma briga. Eles irão assediar qualquer homem ou mulher atraente de seu grupo. Encare os fatos; eles querem briga. Então...o que está esperando?

18-24 Boostergangue: Cinco punks de rua, de baixo nível, da boostergangue dos Piranhas. Se você parecer uma presa fácil e com dinheiro, eles irão atacá-lo. Eles estão armados com pistolas médias, facas e reflexos amplificados.

25-30 Punks de rua: Seis viciados em Smash, procurando por dinheiro para alimentar seu vício. Se você não estiver usando as cores de uma corporação ou de uma boostergangue, eles tentarão assaltá-lo bem no meio da rua. Armados com facas de combate, nenhuma armadura.

31-36 Grupo de Solos: Quatro Solos armados com calças e coletes reforçados, carregando armas inteligentes, com conexão via chip H&K MP5K. Reflexos amplificados, audição amplificada, ciberópticos com Luz Baixa, Infravermelho e Mira. Obviamente, em alguma operação oculta. Se você estiver usando o uniforme ou distintivo de uma corporação rival eles irão: De 1-5, evitá-lo e seguir seu caminho. De 6-10, decidem que você é uma testemunha que deve ser executada imediatamente.

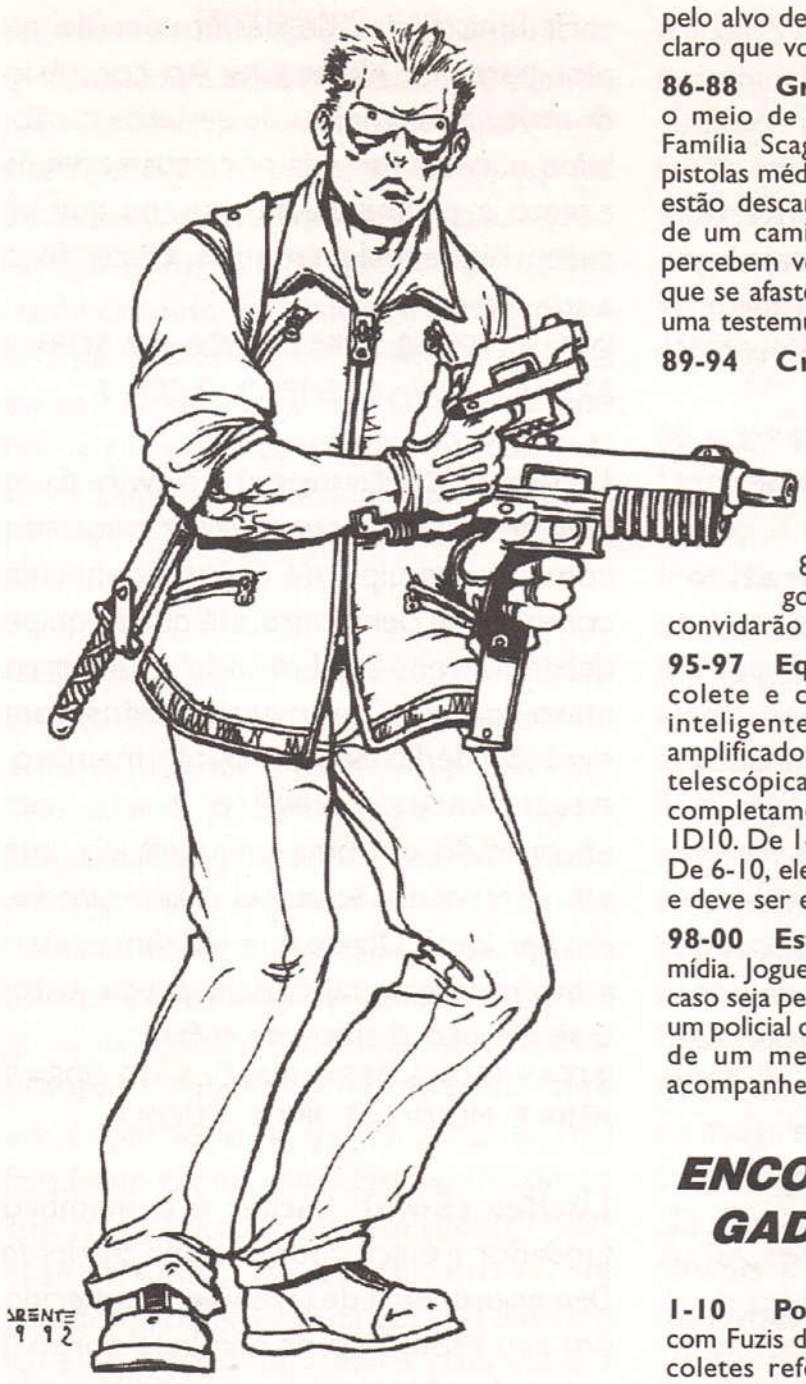
37-42 Boostergangue: Seis membros dos Visores de Ferro, armados com armas automáticas, garras e ciberópticos com infravermelho e reflexos amplificados. Eles irão assediar qualquer homem ou mulher atraentes do grupo, encostá-lo na parede pedindo alguma grana e geralmente procurarão por uma briga. Estes podem ser mais difíceis de se lidar do que o grupo diurno.

43-44 Técnicos: Dois Técnicos, com uma submetralhadora Minami 10, usando colete a prova de balas. Jogue 1D10. Com 1-2, eles estão carregando uma caixa de ferramentas em um AV-4. De 3-5, eles estão trabalhando em alguma instalação da cidade que fica no seu caminho. De 6-10, eles estão andando em sua direção, no seu caminho para o trabalho.

40-50 Cultistas: Os Inquisdores estão nas ruas com força máxima. Seis deles, armados com nunchakus visíveis, colocam-no no canto para uma inspeção. Se você está usando qualquer cibertecnologia visível (braços, olhos com logotipos, etc.) eles irão espancá-lo.

51-54 Investigador Privado: Jogue 1D10. De 1-3, ele(a) está na sua frente interrogando um informante no canto da rua sobre algum suspeito. De 4-7, ele(a) está seguindo alguém à sua frente. De 8-10, ele irá pará-lo e perguntar se você viu a pessoa que ele está seguindo. O Investigador está armado com um revólver de grosso calibre e usa uma jaqueta blindada.

55-57 Corporativos: Quatro Corporativos de uma grande companhia, indo para a estação do trem levitacional. Vestem camisas blindadas sob seus



ternos e carregam polímeros de um tiro só. Jogue 1D10. De 1-4, eles estão sendo seguidos por bandidos que pretendem assaltá-lo. De 5-8, eles pensam que você é um booster e abrirão fogo por qualquer provocação. De 9-10, eles acharão que você não é problema, porém irão chamar por auxílio da corporação (veja guardas de corporação acima).

58-64 Residentes Locais: Homens ou mulheres jovens. Jogue 1D10. De 1-5, eles estão sendo capturados por dois membros da gangue dos Guerreiros de Metal. De 6-10, estão sendo espancados brutalmente pelos Inquisidores pelo pecado de possuir olhos projetados.

65-70 Tiroteio: Grande. Você simplesmente se meteu no meio de uma disputa entre o Grupo Bradi (uma importante gangue de alto nível, que se parecem refugiados de uma antiga comédia televisiva) e a Legião Metálica Rubra (Boostergangue de Neofascistas). Ambos estão usando jaquetas blindadas e disparam armas curtas de grosso calibre. Há destripadores, armas de ciberbraço e picadores por todos os lados. Escolha um lado ou um alvo.

71- 75 Trauma Team: O AV-4 deles aterrissou no meio de um tiroteio recente. Jogue 1D10. De 1-5, a equipe decide que você é um passante e lhe ignora. De 6-10, eles decidem que você é parte do problema e os Solos abrirão fogo com suas MAC14.

76-80 Roqueiros: Você passa por uma banda de quatro homens no caminho para um show, resguardados por seus dois Solos e seuAtravessador empresário. Jogue 1D10. De 1-4, eles irão convidá-lo a se juntar a eles. De 5-8, enviarão seus Solos para "lidar com estes caras que estão nos seguindo". Com 9-10, eles o ignoram.

81-85 Mídias: Uma equipe com câmera e entrevistador, vigiando um edifício em uma missão "quente". Jogue 1D10. De 1-5, eles são notados pelo alvo de sua história e um tiroteio começará. É claro que você estará bem no meio dele.

86-88 Grande Criminoso: Você caminha para o meio de uma grande operação da renomada Família Scagattalia. Quatro Solos armados com pistolas médias e pesadas, usando colete reforçado, estão descarregando um carregamento de drogas de um caminhão. Jogue 1D10. De 1-4, eles não percebem você. De 5-8, eles o notam e mandam que se afaste. Com 9-10, eles decidem que você é uma testemunha e deve ser eliminada.

89-94 Cromados: Quatro membros dos Retalhadores de Aço. Eles estão usando camisa blindada com couros de prego de metal. Todos têm braços metálicos cromados com destripadores e pistolas médias embutidas. Jogue 1D10. De 1-6, eles irão atacá-lo. De 7-8, passarão por você. Com 9-10, eles gostarão de um membro do grupo e o convidarão para acompanhá-los.

95-97 Equipe de Solos: 3 Solos armados com colete e calças reforçadas, carregando Uzis inteligentes de conexão via chip, reflexos amplificados, ciberópticos com luz baixa e mira telescópica. Estes caras estão numa operação completamente secreta (um assassinato). Jogue 1D10. De 1-5, se você ignorá-los eles também irão. De 6-10, eles decidem que você é uma testemunha e deve ser eliminado.

98-00 Estrela de Mídia: Uma famosa estrela da mídia. Jogue 1D10. De 1-6, ele/ela dará autógrafos caso seja pedido. De 7-9, será hostil e chamará por um policial ou guarda costas. Com 10, ele(a) gostará de um membro do grupo e permitir que a acompanhe.

ENCONTROS DE MADRUGADA EM NIGHT CITY

1-10 Polícia: Dois oficiais patrulheiros, armados com Fuzis de Assalto Ronim Militech, com calças e coletes reforçados e capacete. Se você estiver usando armas ou armaduras visíveis, eles irão pará-lo e exigir documentos de identificação. Você não tem nada que estar passeando pela cidade após a meia noite e eles sabem disto. Eles irão pará-lo e procurarão um pretexto para fazer uma revista. Se você estiver portando armas visíveis considere-se detido. Se você sacar sua arma, eles atirarão primeiro e esquecerão da papelada.

11-22 Guardas de Corporação: Quatro guardas de corporação patrulhando a área. Usando calças e coletes reforçados e capacetes, armados com FN-RAL. "O que você está fazendo na propriedade após a meia noite? Não pode ter um bom motivo! Bang! Bang! Bang!.

23-30 Nômades: Um grupo misto de quatro Nômades do grupo dos Homens Selvagens. Usando colete reforçado, tatuagens e calças de couro, carregando facas de combate e fuzis. Conquanto que você fique longe de suas motos eles irão ignorá-lo e se concentrarão em espancar aquela família de corporativos.

31-40 Boostergangue: Cinco punks de rua, de baixo nível, da boostergangue Galinha Louca. Eles estão armados com .45 automáticas, facas e reflexos amplificados. Eles estão a procura de Lace ou de uma fonte instantânea de dinheiro. Jogue 1D10. De1-7, é você.

41-50 Punks de Rua: Quatro viciados em Lace, procurando dinheiro para alimentar seu vício. Se você estiver usando as cores de uma corporação ou de uma gangue, eles avançarão sobre você. Estes caras não se importam com nada e não sentem dor. Armados com facas de combate, arranhadores e nenhuma blindagem.

51-60 Grupo de Solos: Dois Solos com calças e coletes reforçados, carregando armas inteligentes de conexão via chip, H&K MPK-9. Com reflexos amplificados, audição amplificada, ciberópticos com luz baixa, I.V. e mira telescópica. Obviamente, indo para alguma operação oculta. Se você estiver usando o uniforme ou distintivo de alguma corporação rival, eles irão: De 1-5, evitar você e continuar a movimentar-se. De 6-10, decidir que você é uma testemunha e deve ser eliminada.

61-75 Boostergangue: Seis membros da Lâminas Sangrentas, armados com armas automáticas, destripadores, ciberópticos com I.V. e reflexos amplificados. Mexerão com você? Não.. eles só vão torturá-lo e ouvi-lo gritar. Por diversão. Depois eles venderão o seu corpo para o centro de doações.

76-80 Cultistas: É hora da Inquisição! Os Inquisidores estão nas ruas com força máxima. Seis deles, armados com nunchakus à mostra, armas de mão e chicotes irão colocá-lo na parede. "Somente um servo dos Demônios de Metal estaria nas ruas a esta hora. Qualquer cidadão decente estaria em casa dormindo. Cortem, alegem e matem o herege!.

81-82 Investigador Privado: Jogue 1D10. De 1-3, ele(a) está na sua frente interrogando um informante no canto da rua sobre um suspeito. 4-7 ele(a) está seguindo alguém adiante de você. De 8-10, ele irá pará-lo e perguntar se você viu a pessoa que ele está seguindo. O Investigador está armado com um revólver de grosso calibre e usando uma jaqueta blindada.

83-86 Cromados: Quatro membros dos Retalhadores de Aço. Eles estão usando camisas blindadas com couros com ponta de metal. Todos têm braços metálicos cromados, com garras e calibres .45 embutidos. Jogue 1D10. De 1-6, eles irão atacá-lo. De 7-8, eles passarão por você. De 9-10, eles gostarão de um dos membros do grupo e o convidarão para juntar-se a eles.

87 Mídias: Um câmera e um entrevistador a procura de uma história. Jogue 1D10. De 1-5, eles serão percebidos pelo alvo de sua história e um tiroteio começará. Você é claro, estará no meio. De 6-10, eles decidem que você é a história e passam a segui-lo.

88-90 Residentes Locais: Homens ou mulheres jovens. Jogue 1D10. De 1-5, ele está sendo espancado por quatro assaltantes da gangue dos Lâminas Sangrentas. De 6-10, ele está sendo brutalmente espancado pelos Inquisidores pelo pecado de ter olhos projetados.

91-95 Tiroteio: Grande. Você simplesmente se meteu no meio de uma disputa entre o Grupo Bradi (uma gangue de alto nível que se parece com refugiados de uma antiga comédia televisiva) e a Legião Metálica Rubra (uma gangue de Neofascistas). Ambos estão usando jaquetas blindadas e disparando armas de mão de grosso calibre. Há destripadores, armas em ciberbraço e picadores por todos os lados. Escolha um lado ou um alvo.

96-98 Trauma Team: o AV-4 deles aterrissa no meio de um tiroteio. Jogue 1D10. De 1-5, a equipe decide que você é um passante e lhe ignora. De 6-10, eles decidem que você é parte do problema e os Solos abrirão fogo com suas MAC10.

99 Grande Criminoso: Você se meteu no meio de uma grande operação da renomada Família Scagattalia. Quatro Solos armados com MAC 14, usando coletes reforçados, estão descarregando um carregamanto de drogas de um caminhão. Jogue 1D10. De 1-4, eles não percebem você. De 5-8, eles percebem você e mandam que se afaste. De 9-10, eles decidem que você é uma testemunha e deve ser eliminada imediatamente.

00 Grupo de Solos: Três Solos, com calças e coletes reforçados, carregando Uzis inteligentes de conexão via chip. Reflexos amplificados, ciberópticos com luz baixa e mira telescópica. Estes caras estão numa operação secreta (assassinato). Jogue 1D10. De 1-5, se você ignorá-los eles irão fazer o mesmo. De 6-10, eles decidem que você é uma testemunha e deve ser eliminado imediatamente.

ALGUMAS PERSONALIDADES DE NIGHT CITY

Introduzimos algumas pessoas que você provavelmente irá encontrar em algum momento nas ruas da cidade. Estas personalidades foram desenvolvidas para serem utilizadas como um personagem de classe geral.

Fireman (Atravessador): Fireman é um dos mais conhecidos dos muitos traficantes de armas. Sua principal distribuição vem do fata de que abastece tanto sistemas de segurança legais como, as armas que os Solos de aluguel usam neste sistema. Fireman foi um cibersoldado no conflito da Nicarágua e após retirar-se, usou seus contatos para abastecer seu modesto negócio. Fireman também está envolvido no tráfico de informações, o que o torna muito popular com os outros Atravessadores da cidade.
INT= 6 TEC= 5 REF= 4 AuCon= 6 SOR= 7
ATR= 4 MOV= 5 EMP= 6 TCO= 5

Lista Negra (Técnico): Um ciberengenheiro químico renegado da corporação Biotécnica. Lista Negra fez com que sua presença fosse notada em Night City de várias formas. Ele é o homem procurado por gangues que procuram cibernéticos personalizados; o homem procurado por corporações que querem obter vírus sintetizados e, o homem com quem a polícia fala quando precisa de ajuda para indentificar e analisar compostos químicos usados em crimes. Há rumores de que a Biotécnica o está procurando, por ter levado consigo certas fórmulas que ele próprio desenvolveu, enquanto esteve lá.
INT= 6 TEC= 8 REF= 5 AuCon= 8 SOR= 3
ATR= 5 MOV= 5 EMP= 4 TCO= 5

Suds Joliet (Roqueiro): Um roqueiro aposentado que fez seu dinheiro com vários álbuns clássicos nos anos 90. Agora tem um bar ilegal (especializado em sua cerveja caseira) em um armazém velho. Este bar ilegal, conhecido como *The Slamer*, é o ponto de encontro para discussões pacíficas entre gangues. Isto é primordialmente devido ao fato do resto do armazém ter sido convertido, por Suds, em uma arena para resolução de disputas não pacíficas. Em algumas ocasiões, Suds coloca o seu machado de lado e toca para os clientes.
INT= 6 TEC= 3 REF= 6 AuCon= 9 SOR= 5
ATR= 4 MOV= 6 EMP= 8 TCO= 8

David Whindam (Corporativo): David Whindam é um típico rato de corporação, sempre procurando por um meio de conseguir chegar mais rapidamente ao topo do que os outros. Há dois anos ele formou seu próprio esquadrão de Solos conhecidos nas ruas como *Os Mensageiros do Chumbo*. Após remover, com sucesso, várias pessoas que estavam em seu caminho até a presidência da divisão local da Biotécnica, ele percebeu que poderia obter um bocado de lucro contratando *Os Mensageiros*. Ele agora os "empresta" a outros amigos corporativos de forma a poder ganhar mais poder. Ele espera controlar totalmente a cidade, quando todos os seus "amigos" estiverem no poder.
INT= 8 TEC= 3 REF= 7 AuCon= 9 SOR= 5
ATR= 7 MOV= 5 EMP= 3 TCO= 7

Strawberry (Policial): Strawberry recebeu este nome devido ao seu cabelo vermelho natural, algo incomum em Night City (o fato de ser natural, não a cor). Strawberry é um policial que passou todos os seus 15 anos na força andando pelas ruas de Night City. Apesar dele ter jurado proteger a lei, ele sabe quando olhar para o outro lado. Strawberry é uma raridade no século XXI. Ele se preocupa com as pessoas e ao invés de explodir alguém que está usando drogas ele o leva a uma clínica de desintoxicação, com a esperança de que ele possa abandonar o vício. Apesar de ele ser um Policial, quase todos na rua iriam ajudá-lo, caso fosse necessário.
INT= 6 TEC= 3 REF= 10 AuCon= 7 SOR= 9
ATR= 4 MOV= 7 EMP= 10 TCO= 9

Hipodérmico (Nômade/Booster): Ninguém sabe de onde Hipo veio, porém todos concordam que ele é louco. Ele recebeu este nome depois de abrir uma clínica de desintoxicação na pior parte de Night City. Ao contrário da maioria das clínicas de desintoxicação, Hipo não cobra nada por seus serviços exceto a promessa de que, os que se curem ajudem alguém mais, trazendo-o a sua clínica.
INT= 7 TEC= 2 REF= 8 AuCon= 7 SOR= 8
ATR= 6 MOV= 6 EMP= 8 TCO= 7

Livewire (Netrunner): Livewire é um Netrunner que costumava ser associado com uma equipe de Solos conhecida como *Horda Demoníaca*, até que a equipe debandou em 2011 devido a um erro numa operação que matou a todos, com exceção de Livewire e outro membro. Atualmente, Livewire pode ser encontrado em uma pequena loja que ele mantém nos fundos do *Curto Circuito*, um bar local. Diz-se que ele tem acesso a qualquer programa pelo preço justo; e se ele não o tiver, ele o faz.
INT= 9 TEC= 6 REF= 10 AuCon =10 SOR= 9
ATR= 8 MOV= 8 EMP= 4 TCO= 7

Lúcifer (Solo): Lúcifer é o membro fundador e único sobrevivente da *Horda Demoníaca*, além de Livewire. Conhecido por seu estilo sujo de combate corpo a corpo, Lúcifer pode ser comprado pelo preço certo. Ele geralmente se mantém porém, sabe-se que ocasionalmente, trabalha com Livewire.
INT= 6 TEC= 3 REF= 10 AuCon= 9 SOR= 8
ATR= 10 MOV= 9 EMP= 4 TCO= 8

Athena (Netrunner): Athena é a líder de uma Boostergangue composta unicamente por mulheres conhecida como *Valquírias*. Ela geralmente é encontrada na companhia de duas de suas "soldados" Ártemis e Hera. Além de suas atividades como líder das *Valquírias*, Athena também navega pela Rede para uma Solo conhecida nas ruas como Kestral.
INT= 6 TEC= 6 REF= 9 AuCon= 10 SOR= 4
ATR= 8 MOV= 6 EMP= 6 TCO= 8

Kestral (Solo): Como muitos Solos, Kestral ganhou sua experiência de combate no conflito da América Central. O que a torna diferente, é o fato de que ela lutou por uma corporação que apoiava o lado perdedor.

Próximo ao fim da guerra, Kestral viu que seu lado estava perdendo e arranjou para ser "morta em combate". Após fingir sua morte, ela se envolveu numa equipe de Solos corporativos que estava sendo enviada numa missão suicida. Apenas seu conhecimento da posição e do lugar que seu inimigo ia atacar, permitiu que ela escapasse da morte certa. Desde que perdeu a confiança nas corporações, ela só se aluga para indivíduos particulares.
INT= 7 TEC= 4 REF= 12 AuCon= 9 SOR= 8
ATR= 8 MOV= 10 EMP= 5 TCO= 7

Leão Branco (Atravessador): Leão Branco é uma das Atravessadoras mais conhecidas de Night City. Ela tem contatos em várias das principais corporações, assim como no submundo de Night City. Apesar da maioria das pessoas ter ouvido falar nela, muito poucas sabem onde encontrá-la. Ela gosta de manter sua localização secreta porque possui informações que poderiam levar a queda de uma rica família do crime, que colocou um preço sob sua cabeça. Se alguém tentar obter este prêmio, irá se encontrar em grandes problemas uma vez que existem várias pessoas que devem suas vidas a Leão Branco e estão mais do que dispostos a protegê-la.
INT= 10 TEC= 3 REF= 7 AuCon= 5 SOR= 9
ATR= 8 MOV= 7 EMP= 7 TCO= 7

Pitágoras (Netrunner): Pitágoras é um pouco de tudo: Hacker, Netrunner e Técnico. Ele é mais conhecido por suas habilidades em adaptar softwares que já existem, porém ele não é tão ruim em criar o seu próprio. Apesar dele tentar esconder isto, a maioria das pessoas sabe que ele foi o único responsável pela queda da Hiroshi Eletronics Corporation após eles o terem ameaçado por não querer trabalhar para eles. É esta reputação o que impede que as outras corporações contratem seus serviços.
INT= 7 TEC= 10 REF= 9 AuCon= 8 SOR= 5
ATR= 7 MOV= 7 EMP= 5 TCO= 5

Relojoeira (Tecnomédico): A Relojoeira é uma biotécnica e cibertécnica, cuja fama vem da invenção do *Skinwatch*. Após alguns anos de trabalho no mundo das corporações, a Relojoeira decidiu que ela poderia fazer dinheiro por conta própria. Ela agora mora em Night City e faz intervenções cirúrgicas em Boostergangues e corporativos.
INT= 9 TEC= 9 REF= 7 AuCon= 9 SOR= 7
ATR= 9 MOV= 8 EMP= 8 TCO= 6

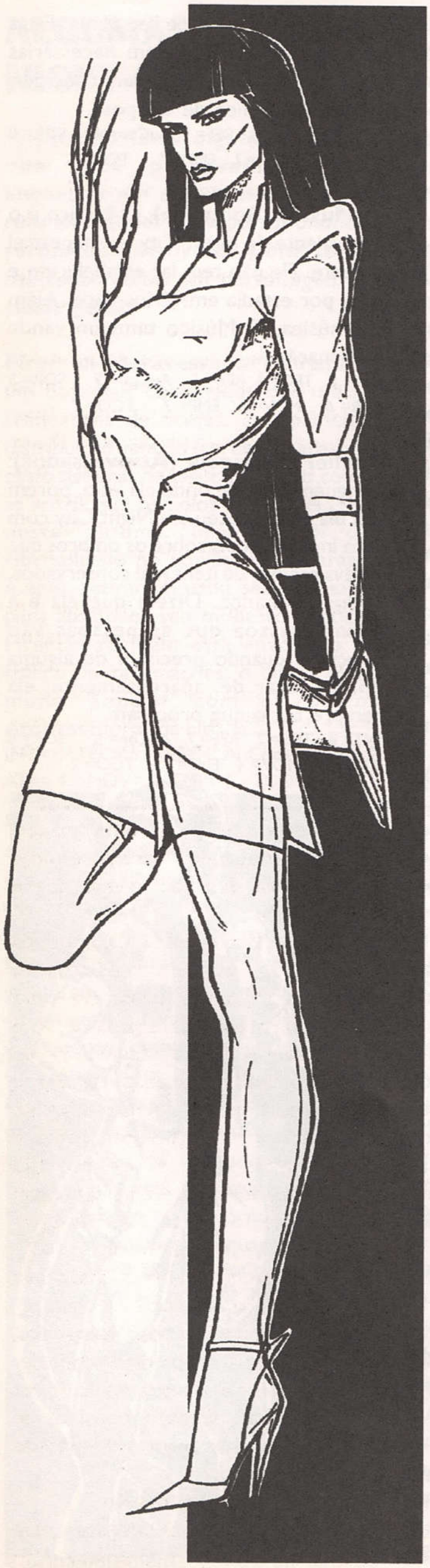
Nostradamus (Mídia): Diferentemente do Nostradamus do século XV, este se especializou não no futuro, mas sim no passado e no presente. Ele é um pouco recluso, vivendo em um armazém adaptado com várias defesas. Dentro deste armazém está a maior coleção de livros reais que foram deixados na cidade. Nostradamus usa estes livros junto a um computador central gigantesco para compilar toda a informação que puder. Para facilitar esta coleção, ele geralmente contrata Netrunners para separar a informação vendável com o que também negocia.
INT= 10 TEC= 2 REF= 8 AuCon= 9 SOR= 7
ATR= 6 MOV= 5 EMP= 4 TCO= 7

Áries (Solo): Áries é o exemplo vivo do homem que foi até o inferno e voltou para contar como ele é. Muitos anos atrás, ele era um comandante da CIA, associado fielmente ao Grupo dos Quatro. Após a queda dos Estados Unidos, ele dirigiu operações ocultas na América Central por um tempo e então emergiu em Night City em 2010 como um Solo de alto preço. Com o passar dos anos, sua humanidade foi desaparecendo até que ele ultrapassou o limite. Após sua captura, que sofreu muita propaganda pela mídia, ele passou por uma dança cerebral e agora convertido num ciborgue, está trabalhando para a Polícia de Night City, caçando outros ciborgues.
INT= 8 TEC= 5 REF= 12 AuCon= 7 SOR= 5
ATR= 5 MOV= 7 EMP= 2 TCO= 12

Bes Isis (Mídia): Bes Isis é uma mídia que tem uma reputação de ser um pouco descontrolada quando se trata de lidar com outros mídias. Mais de uma vez, ela violou algumas regras para conseguir uma grande história algumas das quais, com um custo. Ela agora tem uma perna cromada e uma substituição similar para metade de seu tórax. Estas substituições se tornaram necessárias após ela fingir estar ferida para conseguir a história "Tráfico de Corpos".
INT= 8 TEC= 4 REF= 9 AuCon= 10 SOR= 8
ATR= 10 MOV= 7 EMP= 7 TCO= 6

O Músico (Roqueiro): O Músico é o equivalente de Night City ao menestrel errante. Ele não tem lar estabelecido e toca por estadia em vários bares. Além de música, O Músico também vende informação.
INT= 5 TEC= 6 REF= 7 AuCon= 9 SOR= 5
ATR= 6 MOV= 6 EMP= 7 TCO= 7

Mulher da Sacola (Atravessador): Ninguém sabe de onde ela veio, porém um dia ela apareceu em Night City com uma imensa sacola sobre os ombros que estava repleto de itens mal conservados, todos roubados. Dizem que ela é a última pessoa que as pessoas vão procurar quando precisam de alguma coisa apesar de, aparentemente, ela sempre ter o que procuram.
INT= 8 TEC= 2 REF= 7 AuCon= 6 SOR= 8
ATR= 2 MOV= 4 EMP= 7 TCO= 2



Apenas outra Noite de Sexta-Feira.

Você paga dois euros na porta e entra. Diante do bar estão os freqüentadores usuais, então você decide pular essa parte da ação. Sentindo-se no topo do mundo, você vai até a pista principal em outra noite da vida do clube.

A primeira vista, o clube parece um local que tem uma mistura de todo o tipo de gente. Então você percebe que eles estão todos separados. Pessoas tentando chamar a atenção. Os punks normais no meio, permanecendo alheios a tudo que os rodeia. Existem cromados batendo suas cabeças contra os muros de um lado, enquanto os Boosters do outro, procuram por problemas.

E por último, mas não menos importante, estão os cabeças de 'Dorfins golpeando-se mutuamente diante de você, perto do palco onde a banda da noite toca sucessos atuais e do passado.

Dizem que as pessoas como Johnny Silverhand e Kerry Eurodyne começaram em clubes como este, porém você pensa que isto é apenas uma lenda. Afinal, pessoas como Johnny Silverhand não precisavam de clubes para se tornarem maiores do que já são, eles nasceram assim. É apenas Rock and Roll, certo?

Nas ruas de Night City estão correndo histórias — a história das Ruas está sendo feita. Enquanto os Nômades estão nas estradas e os Roqueiros nos clubes, existe ação e problemas, aonde quer que você olhe. E o Trauma Team plana sobre nossas cabeças, aguardando para recolher os pedaços... por um preço.

Aqui você tem uma amostra da cidade.

Bem na sua frente.

"A Cool Metal Fire"
Silverhand ainda pode fazer rock.

Retirado da REVISTA ROQUEIRO, Junho de 2013.

Desde seu começo com o grupo *Samurai* a seus cinco álbuns solo, Johnny Silverhand tornou-se um nome conhecidíssimo no mundo do Rock and Roll. Com seu último lançamento, *A Cool Metal Fire*, Silverhand está se tornando uma lenda.

O álbum começa como todos os seus álbums solos, com a seqüência instrumental de "DancingWith MyAxe", que garantimos incendiar seu estéreo. Esta rápida e incontestável exibição de guitarra é tão incendiária que você vai querer ouvir duas vezes.

E como se isto não fosse o suficiente, vem a segunda faixa do "Chippin' In". Esta, como a primeira, é um veloz e resplandecente raio de puro Rock and Roll. Ela também formula uma questão sobre a sociedade atual que não pode ser evitada: se nos continuarmos a substituir nossas partes corporais por metal o que sobrará no final ?

O resto do álbum é quase todo típico de Silverhand, com guitarras enérgicas e letras provocativas.

Contudo, ele apresenta três novas músicas que merecem atenção. As duas primeiras "(Out of)The City" e "Flashing Lights" que combinam temática e musicalmente, parecendo ser uma única música na totalidade, ao invés de duas. Estas duas canções nos trazem a visão etérea de hoje de uma pessoa alheia e inocente ao nosso sistema. Ela deixa o ouvinte com uma nova forma de olhar para sua própria vida, ainda que passe à velocidade da luz.

"O álbum nos leva ao coração de nossa cultura e nos permite monitorar seu pulso."

A última música do álbum "Never Fade Away", sai do meio habitual de Johnny Silverhand e o leva a uma nova dimensão de musicalidade. O ritmo básico é simples e ao mesmo tempo conciso. Esta música não tem a pretensão de ser uma música sobre a atualidade, porém ela lhe deixa com um gosto amargo de metal. Apesar de eu não estar certo se esta música pertence ao álbum com as outras devido a sua nova orientação musical, eu sei que ela deveria ser gravada em algum lugar, e "A Cool Metal Fire" é um lugar tão bom quanto qualquer outro.

De modo geral, eu achei que "A Cool Metal Fire" é algo melhor que seus discos ordinários. Com seu ritmo torrencial e suas letras envolventes, o álbum nos leva ao coração de nossa cultura e nos permite monitorar seu pulso.

COMPLEMENTO SOBRE SILVERHAND: INÍCIO DA TURNÊ *CLONE*:

Após seis meses de reclusão seguidos de uma tentativa frustrada de assassinato, o Roqueiro Johnny Silverhand voltou ao mundo musical para promover seu novo LP. O Álbum *Clone Wars*, fala sobre os novos avanços da técnica de clonagem e a idéia de humanos bio-desenvolvidos sendo criados para propósitos militares e industriais.

Entrevistado em seu estúdio em Nigh City, Silverhand comentou: "Eu precisava de alguns meses para deixar apagar a paixão do último disco. *Clone Wars* é um disco muito intenso e um monte de pessoas, particularmente a Biotécnica, não gostará das acusações de escravidão que o disco sugere. Eu não vou dizer que eles tentaram me pegar porém, hei, você tem um cérebro, certo?

Pretensioso ou Político? Cutthroat, de Seattle.

Entrevista de Jeff Daniel.

"O público parecia ser composto de pessoas desprovidas de capacidade de raciocínio, pintadas demais e vestidas de menos; é isto o que você acha na maioria dos concertos de Heavy Metal Cromático. Cada um deles está tão absorto em sua própria imagem que, geralmente, não são capazes de identificar quais bandas estão assistindo. Hoje é uma noite que eles sempre recordarão, porque Cutthroat está prestes a entrar no palco."

É isto que pode ser lido na quarta capa de *Aço Cortante*, o novo álbum ao vivo de Cutthroat. Algumas pessoas acham que estes reis do Cromo estão ficando demais pretensiosos quando se referem a eles mesmos, porém eu tive a chance de conversar com Knifeedge, o cantor e baixista da banda, que pensa de outra forma.

Jeff Daniel: As pessoas geralmente dizem que vocês são um pouco pretensiosos quando o assunto é vocês mesmos. Por que você pensa que é assim?

Knifeedge: É muito fácil. Diferente da maioria das bandas cromáticas da atualidade, nós temos nossas raízes nas velhas bandas punk da década de 70 e princípios de 80. Não é o estilo brilhante que costumava ser chamado de Speed Metal, apesar de o utilizarmos bastante. Política é a força que guia nossa banda. É devido ao fato de nós sermos tão políticos, que nós forçamos nossa imagem sobre nossos ouvintes. Se isto é ser pretensioso, então nós somos.

JD: Quando você diz que vocês são uma banda política o que você quer dizer?

K: Nós nos consideramos mensageiros. É nosso dever abrir os olhos daqueles que ouvem a nossa música. As melhores mensagens para se abrir os olhos de alguém estão nos debates e histórias políticas.

JD: Como na música "Kalakari"?

K: Exato. A maioria das pessoas nem mesmo se lembra do nome Hiram

Kalakari e eles certamente não se lembram do que ele fez. Tocamos suas músicas sobre coisas que transformaram nossas vidas. Nós tentamos dizer a verdade da forma que nós a vemos, não o que o público quer ouvir.

JD: Então como você explica o sucesso de "Kalakari"? Ainda hoje ela está em quarto lugar na parada das dez melhores da Eurorádio.

K: Você me pegou. Se nós soubéssemos que ela seria tamanho sucesso, bem, eu não sei. Talvez nós tivéssemos feito algo diferente para promover o álbum. Apesar de eu achar que isto não ia adiantar, uma vez que, eu ainda acho que as pessoas comuns não fazem idéia de quem Kalakari era.

JD: Voltando as suas motivações políticas, como você justifica "Ginsu Lover" ser classificada como política?

K: Fácil, eu disse que nós tínhamos nosso histórico político, não nossas vidas inteiras motivadas por ele. Porém se você ouvir com cuidado, você perceberá que, de certo modo, é uma canção política. "Ginsu Lover" não é sobre o amor sexual, mas sim sobre um membro de uma boostergangue que é mais do que entusiasmado com o uso de suas garras. São caras como Ginsu Lover que fazem nossas ruas perigosas durante a noite.

JD: O que vem a seguir de Cutthroat? O *Aço Cortante* está sendo chamado de uma inovação na indústria musical, como vocês pretendem lidar com isto?

K: Aí você me pegou de novo. Quando nós lançamos um álbum ao vivo de material completamente novo, estávamos esperando atingir nossos fãs mais acirrados porém, apenas isto. Agora a coisa explodiu e vendeu dois milhões de cópias. Esperamos decidir o que virá depois assim que nós acabarmos a turnê.

– JD

DESTINY: AINDA NA FRENTE, AINDA LUTANDO NA GUERRA.

"Cinqüenta anos se passaram/ Desde que nós ouvimos o clamor de nossa nação/ Cinqüenta anos se passaram/ Desde então nós temos visto você morrer."

São letras como esta que fazem de *Destiny* uma das bandas mais provocantes de nosso tempo. "Song for John (Fifty Years)" não é apenas recheada de retórica política, porém também nos lembra de um tempo quando a América ainda era grande".

Desde seu álbum de estréia "Walking the Skies" Destiny tem, de forma consistente, providenciado ao público músicas que mexe com o nacionalismo. A líder da banda, Jessie Moore, explica: "Nós não fomos sempre políticos. De fato, nós nem nos preocupávamos com qualquer outra coisa além de fazer dinheiro há dez anos atrás. Tudo o que eu queria era a fama e todos os benefícios que ela traz. Agora os tempos são outros. Parece-me que tudo o que eu quero atualmente é fazer com que minhas mensagens sejam disseminadas."

Porém, a fama e a fortuna os evitaram por muito tempo até que eles tiveram sua grande chance abrindo para grupo, agora desaparecido, *Cowboy Panzer*. Foi naquela turnê que o público realmente começou a prestar atenção em sua música.

"Eu penso que foi devido ao fato de Cowboy Panzer ser tão grande e político. Eu descobri que nós íamos abrir para eles na turnê e de repente eu sabia que nossa música tinha de mudar. Eu devo ter escrito umas trinta músicas durante aquela turnê, algumas das quais incluímos em nosso repertório .

Apesar do crescente interesse que Jessie estava demonstrando nos problemas políticos, a banda continuou a produzir outros tipos de canções.

"Eu me lembro da primeira vez que nós fomos para o estúdio após a Turnê com Cowboy Panzer. Eu tinha todas estas músicas que eu queria gravar, porém o grupo começou com esta música sem graça chamada de "Input Out". Eu estava furiosa. Eu quero dizer, aqui estava eu com estas grandes mensagens para serem cantadas e tudo o que estes caras queriam era falar sobre relacionamentos frustrados.

"Foi nesta época que eu ameacei sair da banda. Refletindo sobre isto agora, eu posso entender porque a banda achou que eu não estava falando sério. Eu devo ter ameaçado desistir pelo menos umas seis vezes nos nossos nove primeiros meses de existência. E toda vez que eu usava estas ameaças era para que as coisas saíssem do meu modo. Eu era realmente uma garota mimada.

"Demorou cerca de cinco meses para que eu os convencesse de que estava falando a sério. Nesta época nós já tínhamos gravado "My Baby Left Me For A ShortCircuit". Discutindo com a banda, eu os convenci de que devíamos começar de novo, usando o material que eu tinha escrito durante a turnê, ao invés de material como "Input Out". Quando estava tudo terminado, uns dez meses depois nós jogávamos material como "My Baby" no lixo, pois tínhamos gravado "Dinner With Himmler".

Foi este álbum que atraiu tanta atenção por parte da crítica. Eles o rotularam como o novo sentimento político dos anos 2000. O Destiny finalmente encontrou a fama e a fortuna que tanto havia procurado.

O segundo álbum após a turnê Cowboy Panzer ganhou mais notoriedade ainda. Tanta, que eles foram capazes de fazer uma turnê como banda principal ao invés de banda de abertura do show. O baterista do Destiny, Timemaster relembra:

"Foi uma grande mudança. Eu quero dizer, um dia você está abrindo para um grupo importante, e de repente você é o grupo importante. Eu ainda posso me lembrar da diferença nos fãs. Um dia você está se matando para animar o show ouvindo bocejos e no outro você os está levando à loucura."

"Eu me lembro deste show que fizemos quando estávamos na turnê *Cheyenne Mountain*, quando chegou este Cromado brilhante e se ofereceu como guarda-costas. Este tipo de coisa nunca aconteceu quando éramos apenas uma banda abrindo shows."

Após o lançamento de *Cheyenne Mountain*, a banda sofreu algumas reações negativas por parte dos europeus. De fato, o álbum foi proibido em alguns países por algum tempo.

"Eu me lembro muito bem", diz Timemaster. "Jessie estava arrasada. Ela estava tão mergulhada neste clima político que ficava deprimida pelo fato do mundo inteiro não estar ouvindo sua mensagem. Porém não era com os europeus que nós tínhamos de nos preocupar. Aqui nos Estados Unidos tínhamos várias corporações, que não irei mencionar, que queriam nossas cabeças nas notícias mundiais.

"Mais de uma vez naquela turnê tivemos nossos auxiliares e guias (que incluem alguns caras que costumavam ser lutadores profissionais na década de 90), expulsando algumas pessoas que queriam nos dar algo mais do que congratulações."

A banda ainda tem alguns problemas com os fãs. Duas vezes durante a nossa última turnê, fãs foram presos por tentarem invadir nosso ônibus. E em mais de uma ocasião, tivemos jovens garotas que diziam ter sido atacadas por membros da banda.

"Certo, eu conheço toda esta história. Porém o que me tranqüiliza é que todos os nossos fãs verdadeiros sabem que estes dois posers que foram presos estavam completamente alucinados com 'Dorfins e procurando um lugar onde pudessem se reciclar. E a respeito destas tentativas de "estupro", são apenas corporações tentando o melhor que podem para nos colocar em voga. Nossos fãs verdadeiros sabem que todos nós estamos envolvidos com compromissos sérios".

Destiny. Uma banda lutando pela verdade. Em uma batalha contra corporações que não querem ouvir a verdade, tudo o que eles podem ter é a esperança de sobreviver.

NÔMADES: DUAS VISÕES DAS ESTRADAS *POR JAMES NERDWELL*

Os McCain: Fazendeiros Errantes.

Bud e Martha McCain tentaram manter sua terras, porém as Agro-corporações estavam determinadas a removê-los. Mesmo após as Agrocorporações terem comprado o banco local para evitar que pudessem cubrir a hipoteca sobre sua propriedade, os McCain estavam decididos a permanecer nas terras que tinham estado com a família por gerações. Aí veio a "má sorte" — o seu filho mais velho pereceu devido a um "acidente" de carro, e sua filha se tornou uma viciada graças aos senhores corporativos das drogas.

Finalmente, veio a praga. Em doze horas, todo o gado e cavalos estavam mortos; as plantações haviam morrido. Os McCain deixaram suas terras prometendo que algum dia eles iriam retomar o que era deles por direito. Era um sonho que eles compartilhavam com muitos outros.

Com o passar dos anos, os McCain formaram uma nova família: uma família de despossuídos e desabrigados. Eles vinham a pé, em motos, em frotas de veículos. Sob a liderança de Bud McCain eles formaram uma comunidade itinerante, conhecida como os Huskers devido às suas raízes com o Cinturão do Milho. Viajando pelas auto-estradas da América procurando emprego onde podiam, estabelecendo acampamentos onde era possível, mudando-se quando os habitantes locais não mais os toleravam, os Huskers tinham um objetivo em comum — recuperar sua terra algum dia .

Taxados como terroristas por suas audaciosas investidas contra as indústrias que os haviam deixado sem terra, os McCain preferem pensar em si mesmos como pessoas honestas que se trans-fomaram em combatentes pela liberdade. Aqueles que têm sua amizade têm um aliado por toda a vida; aqueles que têm o seu ódio, têm um inimigo poderoso. Irão os McCain recuperar suas terras? Só o tempo dirá. Porém, com cada nova atrocidade cometida pelas Agrocorporações, o seu número cresce.

O Colchas Loucas: uma Irmandade de Mercenários

As guerras da América Central foram duras para os soldados que nelas combateram. Porém, voltar para casa foi mais duro ainda. As cidades eram terras urbanas devastadas, inadequadas para se criar uma família. Lares, bairros, cidades inteiras desapareceram dos mapas, vítimas do progresso.

Estes jovens soldados retornaram para uma América em que nada mais era sagrado, e tudo estava à venda. Muitos descobriram que eram relíquias de um passado mal desejado. Com nada mais para recorrerem, muitos destes combatentes despossuídos se voltaram para a única rede de suporte que tinham — eles mesmos — e para a única profissão que conheciam: combater.

Recrutados por todo o país, o Colchas Loucas é um grupo importante. Juntos, eles constituíram um dos muitos ramos da cultura Nômade, a irmandade de mercenários. Com este nome devido ao seu uniforme, uma colcha de retalhos de padrões diversos que forma um padrão de camuflagem, eles vendem a única mercadoria que lhes restou em um mundo em ruínas: sua honra e perícia de combate.

O Colchas Loucas vende seus serviços individualmente ou em batalhões. Muitos membros atuam como guarda-costas; outros são contratados como mercenários autônomos, forças corporativas de extração, ou como assassinos. O Colchas Loucas coloca sua honra acima de tudo. Você pode estar certo de que eles nunca irão se voltar contra seus empregadores, nunca retrocerão ou se renderão, nunca irão abandonar ou desertar um camarada.

O Colchas Loucas se considera o último remanescente da integridade profissional em uma sociedade caótica. Sua reputação indubitável que o torna uma força poderosa e respeitada no mundo *Cyberpunk*.

NIGHT CITY TODAY
17 de Dezembro de 2020
Volume CCVI, Nº 46

REPORTAGEM

As ruas de Night City por Walter Pickering.

A Direção das Ruas Está com os Lâminas Sangrentas

Night City: A cidade nunca é realmente escura; não para aqueles que vivem e morrem nela. Um circuito fluorescente initerrupto de aço e vidro. A noite em Night City é quente e pulsante. Você pode senti-la vendo através das veias corrompidas dos viciados em Lace e Slam. A vê nos olhares cortantes de posers pálidos, que acabaram de passar pela faca. Porém, não importa no que você esteja metido, você provavelmente não está sozinho. Ou você pertence à cidade, ou morre. As pessoas se coagulam como sangue espalhado, movendo-se com mil ritmos diferentes.

Você só precisa ouvir as canções dos Lâminas Sangrentas uma vez e nunca mais esquecerá. Eu nunca vou entender por quê boosters como os Lâminas me deixaram passar uma noite com seu grupo; talvez eu tenha pego Cortador, o líder do grupo, de bom humor. Era um dia de festa: o irmão mais novo do Cortador ia receber suas garras.

Um pequeno resumo para vocês aí nos "bairros altos"; provavelmente nunca ouviram falar destes garotos antes. Aqui na cidade eles são tão comuns como lixo na calçada. Gangues como os Lâminas fundiram o ciberwear e a violência em uma forma mortal de moda das ruas, que vem tomando a vida de mais de quarenta cidadãos por semana.

O booster médio é um tecnófilo amoral. O Hardware é o alimento e a bebida dos boosters, e eles farão o

cont. Pg 229

BOOSTERGANGUES: Nenhuma Rua Está Segura.

Uma Reportagem Especial

Por Mikuru Ponsumisu

Existe um fogo nas ruas, engolindo a sua vizinhança. Alimentado por drogas projetadas baratas, ciberwear de segunda e armas automáticas ainda mais baratas; o fogo das gangues mais uma vez ameaça aniquilar Night City.

Nas duas semanas passadas, os tiroteios incontrolados subiram para um patamar de 50 por cento; ontem dois passantes inocentes foram mortos por uma chuva de balas enquanto iam à loja da esquina. Seu crime: atravessar uma parte do território dos Galinhas Loucas durante uma disputa de gangues.

Gangues. Eles são seus vizinhos. Eles são seus garotos. Você deve conhecer estes caras e estar preparado para eles, porque, em Night City nenhuma rua está segura.

Bradi Bunch: os *Bradi* são extensões familiares de ganguesters que protegem crianças que fugiram de casa. Alguns poucos "adultos" controlam as gangues e protegem seu território, enquanto que os membros mais jovens roubam e lidam com a proteção para a família. Estas extensões de famílias são territoriais e altamente defensivas com relação a seus membros.

Legião Metálica Rubra: A *Legião* é uma gangue de *skinheads*; jovens unidos ao redor de um certo grupo ideológico baseado no ódio comum. Os uniformes, bandeiras e slogans militares são a regra. Os integrantes do Metálica Rubra atacarão qualquer coisa que eles acharem não ser "correta" (lê-se: que não seja como eles).

Retalhadores de Aço: Uma típica gangue de *metal cromático*. Estas gangues gostam de centrar suas atividades em volta de suas bandas favoritas, e interpretam as letras das canções como ordens de seus heróis. As gangues de rock cromático usam atos aleatórios de violência como meio de expressão.

Os Gilligans: Os *Gilligans* são uma típica gangue de "auto defesa"; neste caso são militantes gays que estão cansados de serem atacados por grupos como a *Legião Metálica Rubra*. Eles são relativamente pacíficos, caso você os deixe em paz e se mantenha longe de seu território (o distrito de Marina).

Os Kennedys: Os *Kennedys* são uma típica posergangue. Posers adotam o look "clone" para obter proteção (um Kennedy é igual a outro), identificação e impacto (vinte JFK é uma visão assustadora). Estas gangues estão centradas em recriar suas próprias interpretações bizarras de seus heróis; por exemplo, os *Fins de Semana dos Kennedys em Hyannisport*, onde todos os quatrocentos membros da gangue se encontram para celebrar uma orgia de destruição que dura uma semana.

Guerreiros de Metal: Os *Guerreiros de Metal* são uma *gangue de combate*, com suas atividades centradas em uma espécie de "código dos guerreiros". As gangues de combate são perigosas, porque quando eles declaram guerra a alguém, elas nunca desistem.

Piranhas: As *Piranhas* são uma típica gangue de *festas*. Eles fazem festas, tomam Smash, consomem (e traficam) drogas, e assaltam as pessoas, tudo isto como parte de seu estilo de vida. Para estes caras, a festa é tudo.

Inquisidores: Os *Inquisidores* são uma gangue *cultista* (como as gangues baseadas no ódio) e estão centrados em uma ideologia específica; neste caso, religiosa. Os *Inquisidores* acham que ciberwear é blasfemia, e não pensam duas vezes antes de arrancá-los de seu corpo. Eles consideram este um ato de salvação de sua alma.

continuação da página 228

possível para consegui-lo. Roubos, furtos, assassinatos, incêndios criminosos. Se houver dinheiro nisto, o suficiente para outra pequena melhoria de mercado negro, eles irão se grudar nisto como o cromo nos óculos espelhados. Eles dizem que fica mais fácil a cada vez. Conforme mais e mais hardwares vão sendo instalados, mais soquetes preenchidos e chips implantados, o booster submerge em um mundo alterado pelas máquinas, psicótico e caótico. Os melhores deles se tornam líderes; os piores, máquinas de matar, ficando à beira de uma ciberpsicose, prontos para se matarem e matar qualquer um à sua volta em sua última grande jogada.

O pior de tudo é que os boosters viajam em grupos.

Talvez fosse o meu braço, o que eu perdi em Lima, o que fez com que eu terminasse com o chefe dos Lâminas. Era um modelo militar antigo e este aço bruto e plástico conectado com chips me colocou no nível deles. Eles haviam se reunido em um velho armazém, um pouco distante da zona principal. Estavam em duplas ou trios, gritando e urrando sob o som de rock pesado de rua. Alguns poucos pegaram uns trapos com óleo e começaram a limpar suas garras do sangue fresco de um bando de posers que buscava briga. O Cortador se sentou em seu trono de plástico, observando através de seus olhos metálicos as paredes cobertas de grafite. Entupido de 'Dorfins, ele não estava com humor para responder perguntas. Apenas quando seu irmão apareceu cambaleando houve um leve movimento em seu rosto de pedra talhada. Seus braços metálicos se cruzaram sobre o peito armado, e então ele sacou suas garras. Um sinal para o resto.

Eles se aproximaram de todos os lados sobre o irmão do Cortador. Urros animais saíram de suas gargantas quando sacaram suas garras de seus compartimentos nos dedos. Monstros de aço e carne, alimentados pela música, drogas, hardware e pelos companheiros. O garoto rangeu seus dentes quando o primeiro par de garras o atravessou, acertando com firmeza, desgarrando sua carne com lágrimas sangrentas e perícia de cirurgião. Ele não lutou, não correu e não chorou. Logo, seus braços, pernas e peito estavam cobertos com lacerações. Com os joelhos tremendo, ele caiu ao chão. Eu assisti com um horror de fascinação quando o grupo avançou sobre sua presa chutando e mordendo. Em minutos, estava tudo acabado. Eles arrastaram o garoto quebrado perante seu irmão mais velho, jogando-o aos pés de seu chefe.

"Levante-se" rosnou o Cortador.

O garoto se colocou de joelhos com esforço, olhando para o nada. "Dói", ele murmurou através de seu lábios rasgados.

O chute o arremessou para o chão do ninho. "A vida dói" disse o Cortador entre os urros de seus irmãos de gangue. "Você nasceu em um mundo de dor. Se você não gosta dele, deixe-o agora. Vá lá para fora, arranje uma canto e morra. Seja bem-vindo à dor. Nós somos a dor. Mas somos blindados. Veja à sua volta. Nós somos a cidade. Use suas garras para ferir. Seja um de nós e a dor não o tocará. Pois você se tornará a dor" Ele se levantou de sua cadeira. "Você está pronto para se tornar a dor?"

Ele se esforçou e levantou-se, com seu sangue pintando o chão de vermelho. Ele se virou para o membro mais próximo e o golpeou no queixo com o punho coberto com uma luva de couro. Os boosters rugiram sua aprovação. A resposta era sim.

Saíram do edifício com as garras expostas. Carregavam o garoto em seus ombros. Abriram caminho por sua cidade quebrando e queimando tudo o que estivesse no caminho, levando-o para o Estripadoc que o aguardava. Os policiais estavam longe; nenhum salário extra vale o preço de interromper uma iniciação dos Lâminas Sangrentas.

Os hospitais registraram 13 vítimas aquela noite, e tudo para que um garoto de quinze anos pudesse ter suas garras e se juntasse aos seus irmãos de gangue. Antes que eu deixasse o ninho, o Cortador, consumindo mais um Smash perguntou o que eu tinha achado da sua família.

Eu tirei o cassete do meu braço e coloquei na bolsa. Ele poderia ler sobre isto na Rede, como o resto de vocês.

– Walter Pickering, Canal 54.

Arasaka Corporação de Segurança
Senha Por Favor:_____
Acesso concedido.
Arquivo desejado?:
Simbióticos.
Por favor, aguarde.
....
Simbióticos.
Simbióticos é o nome dado ao arquivo das últimas notícias da gangue "Visores de Ferro" que é financiada e controlada pela segurança da Arasaka.
Seguem as informações:
Membros da Gangue: 43
Melhorias: Várias.
Localização: Night City.
O registro que segue foi compilado por Rachael Tyroll.
.....

De acordo com meu relatório, encontrei com a gangue no local designado. Depois de chegarem, procederam com uma varredura de minha pessoa escancarando-me, em busca de armas e outros implantes cibernéticos perceptíveis. Quando eles se asseguraram que eu era de fato uma representante da Arasaka, a líder foi trazida de um bar próximo, onde ela provavelmente estava assistindo ao encontro inicial.

As primeiras palavras da líder, que se autodenomina Brandywine, me deram a indicação de que a gangue não gostava de seu papel como um peão da Arasaka, porém resignaram-se a esta situação devido ao dinheiro que investimos neles. Ela então me perguntou sobre o propósito de estabelecer tal encontro. Quando eu disse que a Arasaka desejava que eu acompanhasse a gangue por uma semana para ter uma idéia completa de suas atividades, fui agarrada por trás e tive minha vida ameaçada por várias lâminas afiadas que saíram de suas mãos.

Estas armas, que são ilegais, são conhecidas nas ruas pelo nome de "destripadores", e ao julgar pela sua aparência, eu estimaria que fossem capazes de dilacerar carne e ossos humanos.

A hostilidade inicial da gangue cessou quando eu lhes disse com firmeza que, caso me matassem ou se recusassem me deixar a acompanhá-los, resultaria numa parada imediata dos fundos providos pela Arasaka. É minha impressão que os membros desta gangue odeiam sua própria humanidade com tanto fervor quanto odeiam aos outros. Isto foi ainda mais reforçado pela minha observação de que os membros da gangue que são reverenciados com a maior estima são aqueles que têm mais metal conectado ao corpo. No meu julgamento, os membros desta gangue podem ser facilmente controlados por nossa organização, simplesmente controlando o seu fornecimento de dinheiro para comprar novos implantes cibernéticos.

A semana que passei com os membros da gangue confirmou outra teoria que eu havia postulado: a gangue não somente odeia a humanidade (que por si só, poderia ser suficiente para explicar sua existência) mas também gosta de ferir, mutilar e matar os outros por puro prazer. Estes dois fatores me levaram à conclusão de que os membros dos "Visores de Ferro" estão sofrendo de uma ciber-psicose, e cortar nossos vínculos com eles num futuro bem próximo pode ser a melhor solução para ambos os lados.

— Rachel Tyroll 9/1/20

VIOLÊNCIA DAS GANGUES EXPLODE NAS RUAS DE NIGHT CITY

Por Bes Isis.

Nesta manhã, 17 garotos foram mortos em outro confronto de boostergangues. Fontes das ruas dizem que um grupo pertencente à gangue Visores de Ferro estava reunido num bar conhecido como o Arco-Íris Noturno quando eles se confrontaram com alguns Inquisidores vestindo túnicas vermelhas. Após um breve argumento a briga começou, e quando ela havia terminado haviam sete Inquisidores e dez membros dos Visores de Ferro mortos.

Quando nós finalmente fomos capazes de contatar o líder dos Inquisidores (que pediu para que seu nome fosse omitido), ele aceitou fazer alguns comentários sobre o incidente de hoje, e vários outros incidentes relacionados.

"À meia noite, quando o sons dos passos na calçada desperta o medo no seu coração, os Inquisidores estarão lá para julgá-lo. O exemplo desta noite, o ataque aos heréticos conhecidos como Visores de Ferro, foi apenas o início de uma nova ordem que está tomando existência. Um nova ordem que será liderada pelos Inquisidores.

"Eu me apresento aqui perante o público não para predizer o fim que está para chegar, mas sim o julgamento. O julgamento que será conduzido pelos Inquisidores. Para a maioria do público, não há nada a temer, porém existem alguns lá fora que deveriam refletir sobre seus pecados, e eles logo serão punidos por eles."

"Para aumentar o impacto desta declaração, eu só preciso apontar para o caso dos heréticos que fazem parte do grupo dos Visores de Ferro. Eles, como qualquer um que tenha conectado maquinária não-natural em sua carne criada por Deus, serão abatidos pelos Inquisidores. Se isto não está claro o suficiente, deixem-me repetir: se você não tem nenhum metal fundido ao seu corpo, você está salvo. Se você voluntariamente se submeteu a tal fusão, esteja avisado. Os Inquisidores irão julgá-lo."

Apesar de nós não revelarmos sua identidade ao público, acredita-se que o cabeça dos Inquisidores possua um histórico religioso, agora desacreditado, e sem seguidores, que pode ser visto como a causa por sua visão tão discordante da sociedade de hoje. Qualquer que seja a razão, o cabeça dos Inquisidores deu seu aviso ao público de Night City.

Antes de terminar, devo dizer que o chefe de polícia de Night City foi relutante em responder as questões relacionadas com seus planos para controlar os Inquisidores e outras gangues que ameaçam os cidadãos desta cidade. De fato, a única coisa que ele nos forneceu a respeito foi um "Sem comentários".

Parece familiar?

Primeira Pessoa

Uma Noite com o TRAUMA TEAM

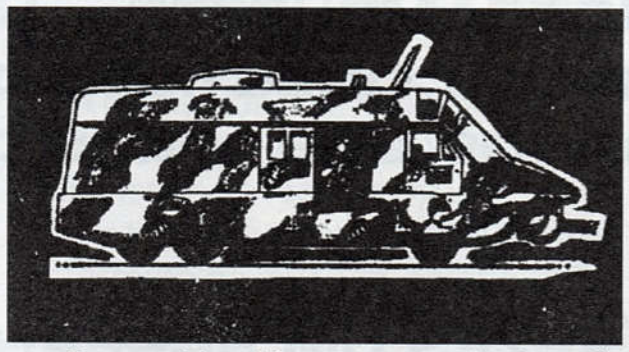
Rech "Meatball" Cramer, Médico. Despachante Salva-vidas Trauma Inc., Sucursal de Night City #23.
Transporte: P&W modificado AV-4E. Impacto proporcionado para suportar ameaças de nível 7.
Tripulação: 5; 2 Médicos, 2 Solos, 1 Motorista/Canhoneiro.

6:30 : Primeira chamada. Respondendo ao distrito das docas. O paciente é uma vítima de ataque de um booster. Peito aberto. Traumas no fígado e pâncreas. Colapso em ambos os pulmões. O PH do sangue está quatro níveis acima do normal. Paciente morto. Não é possível revivê-lo. Um ciberbraço modelo K-100 com opções de combate é removido como compensação. Sugiro que repassem metade do valor da revenda ao fundo Natalino da companhia, como dita a norma.

9:47: Alerta de cartão quebrado no restaurante Hari Kiri Sushi. Paciente corporativo encontrado sufocando-se com um pedaço de lula. Administrado golpe leve nas costas e o objeto estranho foi deslocado. Ao paciente então, foi entregue uma fatura pelo serviço. O paciente se tornou hostil e ameaçou iniciar um processo penal. Foram somados custos adicionais. O paciente puxou uma arma de fogo, forçando o Solo a disparar em autodefesa. Paciente revivido e trazido ao Centro Médico. Sugiro cancelamento da conta após o pagamento dos encargos.

11:23: Solo caído no território de Raven Microcyb Inc. A segurança da corporação se tornou hostil e recusou-se a permitir os procedimentos de remoção do paciente, citando os direitos da Lei de Espionagem Corporativa de 2009. Ninguém no grupo já ouviu falar de tal lei, e de acordo com o procedimento padrão nós prosseguimos com a remoção. Os advogados da Raven Inc. devem entrar em contato para discutir a respeito da morte de seis integrantes do pessoal da segurança, que estavam no caminho do Av-4 no momento da decolagem. O paciente foi revivido e cobrado pelo gastos extras com munição e taxas dos advogados da companhia.

14:15: Tiroteio no centro da cidade. Dois



cartões partidos. No momento da chegada descobrimos uma equipe da TMR Meatwagon Inc. carregando nossos pacientes em sua unidade. Seguindo a política da companhia para tratamento com "urubus de carne" nós os avisamos pelo megafone. A equipe da TMR abriu fogo com armas leves. A enfermeira da equipe Chestly Whitestone tomou a iniciativa disparando cápsulas de Napalm. O resultado da explosão custou a vida de dois pacientes e da equipe da TMR. Contudo, a rapidez de pensamento da enfermeira Whitestone, salvou a reputação da companhia e da equipe. Sugiro intimidar a TMR Meatwagon a pagar as contas dos pacientes e da munição gasta.

15:55 : Chamada de cartão quebrado no Salão de Danças e Bar, Grande Ilusão. O paciente era o Roqueiro Kerry Eurodyne. Estava em bom estado de saúde, porém sob ataque de jovens fãs do sexo feminino. Gás lacrimogêneo foi utilizado e o paciente foi trazido à bordo por nossa plataforma móvel. O grato Mr. Eurodyne pagou os custos da remoção e um novo conjunto de roupas, na conta de seu estúdio, nos dando uma vultosa gorjeta. Uma vez que os integrantes do clube pareciam estar gostando do espírito de liberdade e do caos organizado que imperava, eu duvido que a companhia precise se preocupar com os processos legais de pais irritados.

16:30: Membros de uma equipe atacados em um bar durante a parada para descanso; um booster carregando espingarda em uma tentativa de roubo. O criminoso foi despachado pelo chefe de segurança da equipe, Jazz Tobias. O criminoso foi morto devido ao fogo de nossas armas compactas. Incapaz de ser revivido. Sugiro falsificação das taxas de cobrança, assim como todos os efeitos pessoais. Devido a quantidade de ciberwear no paciente, é possível que ele estivesse nos primeiros estágios de uma ciberpsicose.

17: 40: Chamada pela Rede para um beco atrás da capela de Night City, em Elks Lodge. Paciente identificada como a atriz de vídeo Samantha Horn, da DMS. Aparente overdose devido a uma mistura de 'Dorfins com Slam. Paciente revivida. Se seguiram instruções para levar a paciente de volta aos estúdios da DMS. A equipe foi emboscada quando estava em aproximação vetorial na área de pouso da DMS, por três AV-4 com os distintivos da TMR Meatwagon. Ação evasiva foi realizada. Estabilizadores principais foram perfurados durante o tiroteio. As defesas antiaéreas da DMS abriram fogo dentro do raio de 275 metros, destruindo um dos veículos da TMR, que caiu no distrito comercial durante a retirada. Paciente entregue após o pagamento de taxas de dano e uma promessa de uma noite na cidade com o cirurgião chefe. Tomei a liberdade de colocar todas as equipes de Salva-vidas em alerta classe I. Classificando todo o pessoal e equipamentos da TMR como extremamente perigosos. Veja relatório suplementar sobre o incidente e danos ao veículo.

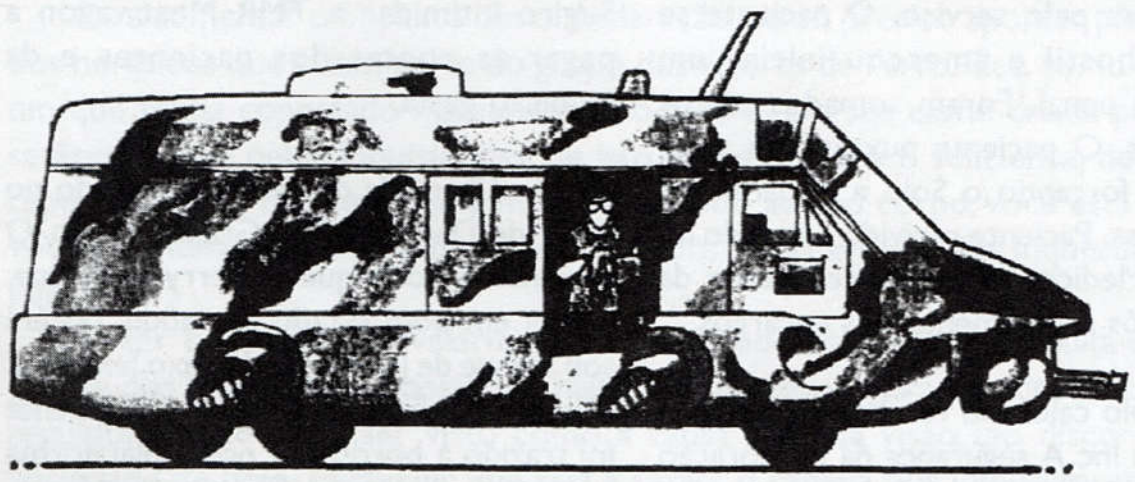
19:00 Turno terminado e retorno ao estacionamento de veículos. As taxas de horas extras e danos foram encaminhadas ao supervisor. A equipe foi colocada em descanso por dois dias pagos enquanto são feitos os reparos do veículo. O armamento pesado é retirado dos armamentos da Salva-vidas. Atravessadores são contatados para lidarem com o pessoal da TMR. A equipe permanecerá unida até que o incidente seja esquecido. Para emergências, contate a equipe através do código de Rede
"Bem a tempo".....Fim do relatório.....Fim do Relatório.

SCREAMSHEETS

NO SÉCULO XXI EXISTEM VÁRIOS MEIOS DE SE ENTERAR DE ALGO. PORÉM A MELHOR FORMA É ATRAVÉS DOS SCREAMSHEETS — UMA COMBINAÇÃO DE JORNAL E FAX, CONECTADO DIRETAMENTE AOS BANCOS DE DADOS DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO MUNDIAIS.

ALGUMAS VEZES UM SCREAMSHEET É APENAS INFORMAÇÃO; UMA EMOÇÃO BARATA PARA OS CÉREBROS QUEIMADOS. PORÉM OUTRAS VEZES, EXISTE UMA HISTÓRIA COM UM SIGNIFICADO MAIS PROFUNDO. COMO UM TUBARÃO ABAIXO DA SUPERFÍCIE; UM FRAGMENTO DE DADOS PODE LEVÁ-LO A UMA NOVA AVENTURA, NUM SIMPLES VIRAR DE PÁGINA.

AQUI ESTÃO DEZ VISÕES DO LIMITE.



SCREAMSHEETS

ESCRITOS POR: MIKE BLUM
DIREÇÃO DE ARTE: JANET PIERCY & TED TALSORIAN
BANCO DE DADOS: WORLD NETWORK NEWS & CANAL 54.

SCREAMSHEETS™ 1990 R. TALSORIAN GAMES, INC.
1990 R. TALSORIAN GAMES, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

NIGHT CITY TODAY

29 de Setembro de 2020.
Volume CCVI nº 28

PETROCHEM REAGE AO ANÚNCIO DO ECP DA BIOTÉCNICA.

Dallas Texas — Um porta voz anônimo da Petrochem forneceu uma declaração dramática aos repórteres e analistas industriais sobre a descoberta da Biotécnica, a nova enzima ECP. "Nós acreditamos que seis meses não é tempo suficiente para que os testes apropriados sejam feitos neste produto de engenharia. A possibilidade de efeitos danosos são enormes, especialmente considerando que os Russos produzem 10% do milho e trigo mundial. Se algum efeito inesperado diminuir ou eliminar suas plantações, uma fome massiva poderia resultar.

CONDIÇÕES PARA HOJE DAS ESTRADAS DO MEIO OESTE.

PATROCINADO PELA PETROCHEM

"Sem os produtos petroquímicos, seria impossível a vida como nós a conhecemos ... " (extrações)

... A ligação leste da Interestadual 40 está fechada perto de Fort Smith, Arkansas para reparos em uma ponte (...) o tráfego na Interestadual 35 está interrompido por um comboio de Nômades na ligação sul no município de Lyon, Kansas (...) a federal U.S.A. 81 perto de Enid, Oklahoma foi fechada devido ao vazamento de lixo tóxico e provavelmente não será liberada hoje (...) atrasos de até uma hora em direção leste na Interestadual 44 perto de Tulsa, devido a reparos na estrada (...) tráfego lento na Nação Indígena de Turnpike ao sul de Henryetta, devido a fumaça da queima de um depósito de pneus (...) enchentes graves foram registradas em vários estados do Golfo, e ao longo do rio Mississipi (...) chuva ácida registrada em torno de Omaha(...) incidentes produzidos por um franco atirador perto de Fort Worth deteram o tráfego (...) foram registrados cardumes de peixe-gato mutantes vagando pelas estradas a oeste de Shrevenport ...

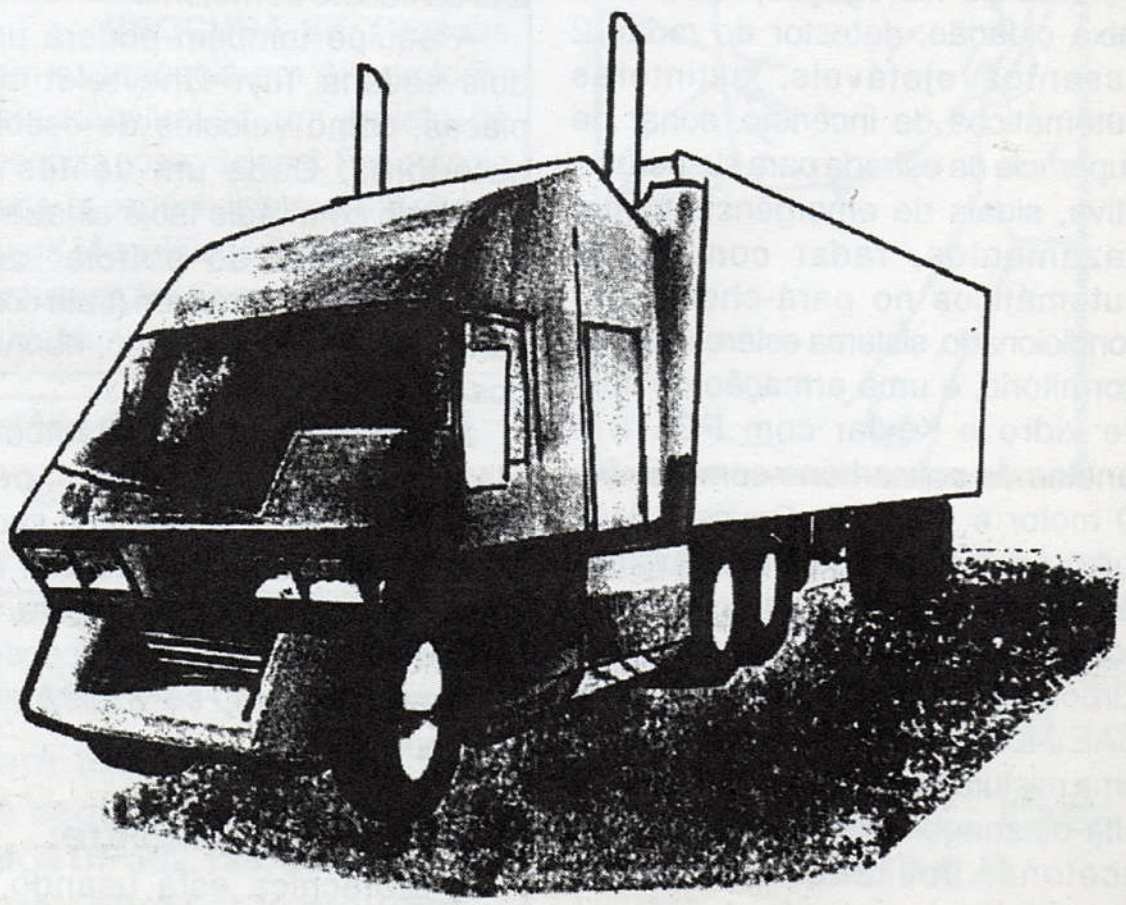
BIOTÉCNICA DESENVOLVE A ENZIMA DE CRESCIMENTO DE PLANTAS.

La Jolla, Ca — Hoje, em uma declaração dramática, os funcionários da Biotécnica revelaram o desenvolvimento de uma nova Enzima para Crescimento de Plantas (ECP), que promete aumentar a produção de grãos e cereais em 10%. A enzima, desenvolvida pelos pesquisadores do Laboratório de Pesquisas da Biotécnica, será brevemente submetida aos testes formais do Departamento de Agricultura. A Biotécnica espera que o ECP esteja sendo distribuída no ano que vem.

Os analistas da Bolsa esperam que as ações da Biotécnica subam rapidamente, e esperam que caiam as do gigante agrícola Petrochem.

DE OLHO NO MERCADO

***Nigh City Hoje* examina o melhor equipamento disponível.**
Hoje: O Yakurichi-Ural BR70 para transporte pesado.
Com: Interface cibernética completa.
· Sistema de navegação com pacote para orientação NAVSTAR · Radar · Rádio com Faixa Cidadão · Cabine dormitório com dois lugares.
Motor Rolls Royce CB40v · 5.800 CV · 175 km/h na auto estrada e 200 km/h se amplificado.



Cenário 1:

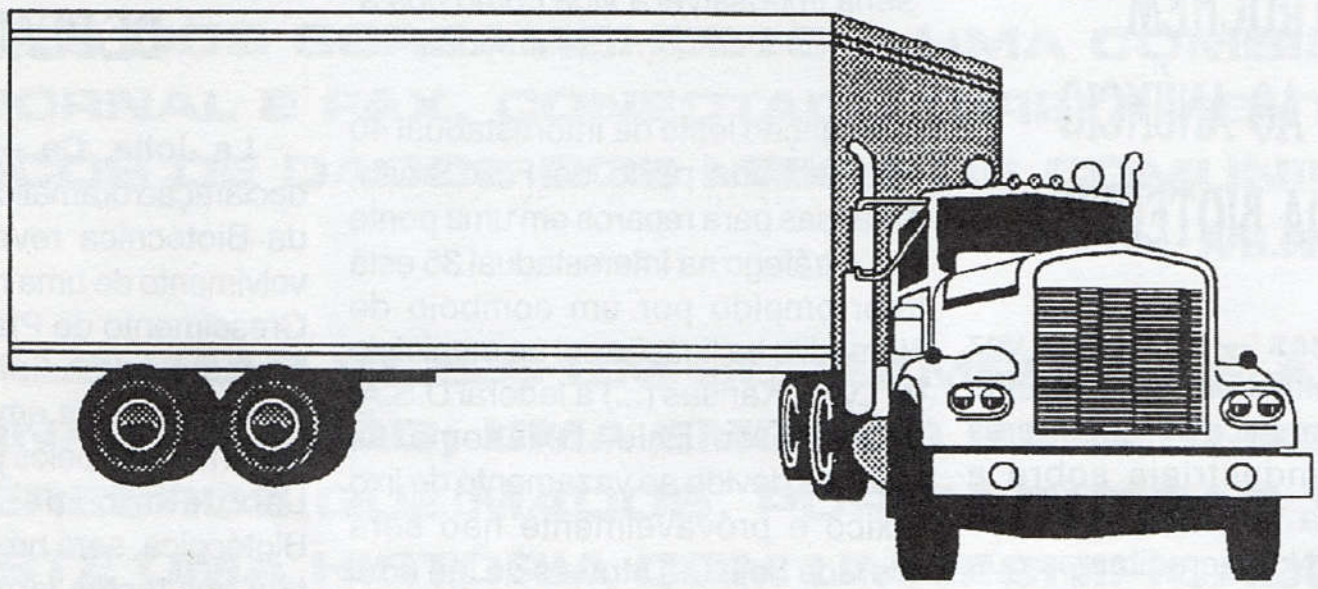
Na Estrada

Informação para os Jogadores:

Os jogadores, enquanto estão na Costa Oeste, são abordados pela Biotécnica para que conduzam e escoltem um carregamento de ECP e uma equipe de laboratório a partir de sua matriz em La Jolla, até as instalações do Departamento de Agricultura, próximo a Nashville, TN. Será pedido ao grupo que cruze 3000 km em 36 horas. A Biotécinca revelará que a Petrochem está tentando roubar a ECP, e a equipe deve esperar ter alguns problemas. Nos estados do Meio Oeste, onde a Petrochem possui grandes áreas, a corporação pode fazer o que bem desejar.

O transporte é um Yakurichi-Ural BR70, com interface cibernético, sistema de navegação, rádio com faixa cidadão, detector de radar, 2 assentos ejetáveis, extintores automáticos de incêndio, sonar de superfície da estrada para suspensão ativa, sinais de emergência contra vazamentos, radar com freios automáticos no pará-choque, ar condicionado, sistema estéreo, cabine dormitório, e uma armação de fibra de vidro e Kevlar com PB=70 e janelas de policarbono com PB=30. O motor é um Rolls-Royce CB40v turbo-composto com 64 litros, pistões de geometria variável V-12 que atuam como um gerador de gás para os 4 turboreatores modificados Teledyne CAE J402, e utiliza como combustível uma mistura de gasolina nitrificada de alta octanagem, meta-alcool, éter e acetona; um tanque de gases avermelhados de ácido nítrico também está disponível como um amplificador de oxidação, com duração de até 25 minutos. Com uma potência de (sem propulsão complementar) 5.800 cavalos, e um depósito de combustível de 1200 litros.

A velocidade máxima é de 175km/h na estrada (200 com propulsão complementar), 65km/h fora da estrada (80 com propulsão complementar). O comprimento é de 8m, a largura é de 3m e a altura 3,1 m. Quatro tanques extras fornecem uma autonomia de 3300 km. O preço total, caso você queira um, é de cerca de 120.000 ed. O reboque é uma carroceira protegida (PB=90) com sistema de alarme, ar condicionado e APU separadas; carrega dois estepes (que também servem para o caminhão). Há várias ferramentas de reparo. Foi instalada uma escotilha no alto da cabine dormitório.



A equipe também poderá usar dois sedans Toyo-Chevrolet sem placas, como veículos de escolta/batedores. Cada um destes foi adaptado com rádio faixa cidadão e "interceptador de polícia" com opcionais de performance (trate como carros esportes). Contudo, nenhum dos dois é blindado.

A carga consiste de 20 tambores plásticos de Enzima para Crescimento de Plantas, 280 sacos de fertilizante de alto potencial e 2 caixas de instrumentos de teste.

Os membros da equipe receberão 1000ed cada um, se a carga for entregue intacta.

Notas para o Mestre:

A Biotécnica está usando os jogadores como isca. A ECP que leva em seu caminhão é na realidade uma versão experimental que saiu errada. A Biotécnica está esperando que a Petrochem: a) seja desviada de seu carregamento real; b) se a ECP falsa for roubada, a Petrochem perderá alguns meses tentando descobrir o que é. Para alcançar este objetivo, a Biotécnica instalou no caminhão um transceptor de satélite, que dará para a Petrochem, uma ou duas vezes durante a viagem, a localização do caminhão (através de Netrunners independentes e curtos circuitos). O transceptor é uma caixa do tamanho de um maço de cigarros, conectado na parte inferior do quadro de comando. Assim, os personagens podem se preparar para serem interceptados algumas vezes por alguns carros, helicópteros, bloqueios na estrada, tropas corporativas, etc.

Se a blinagem sobre o tanque no caminhão for perfurada, o combustível restante pode se incendiar. Cinco dos tanques contêm 300 litros cada, da mistura gasolina/álcool/éter/acetona do combustível; o sexto tanque contém 300 litros de vapores de ácido nítrico avermelhado.

A carga real está sendo enviada por métodos e rotas completamente diferentes, protegida por mercenários contratados da Arasaka.

A Biotécnica pagará aos jogadores (rosnando) caso eles cheguem a Nashville com sucesso. Afinal ninguém quer uma reputação por enganar Solos.

NIGHT CITY TODAY

6 de Outubro de 2020.
Volume CCVI nº 29

> CRIME
> CAÇADOR DE NIGHT CITY.
> RECENTE: 3 SEMANAS
: NIGHT CITY.

BRIGHTMAN

Night City, CA — Após passar 17 anos na prisão, Joshua Brightman foi libertado ontem com o fim de sua sentença. Suspeito de ser o "Caçador de Night City", Brightman nunca foi conenado dos 32 assassinatos cometidos pelo Caçador. Ele foi preso por rapto e tentativa de assassinato, após um julgamento amplamente publicado. Contudo, muito acreditam que Brightman é de fato o Caçador. Antigo gerente de uma loja de eletrônicos ele tem agora 39 anos.

Ameaças contra a vida de Brightman foram recebidas recentemente, e suas intenções anunciadas de retornar a Night City têm alarmado grupos de cidadãos. O porta voz da polícia, não está preocupado, afirmando que: "Nós lidamos com ciberpsicóticos todos os dias, que fazem o Caçador parecer Papai Noel. Eu acho que Mr. Brightman encontrará as ruas um pouco mais duras do que ele se lembra".

Em notícias relacionadas, o promotor público Mel de Costa, confirmou que não se apresentarão acusações contra Brightmam pelo Estatuto Federal sobre Armas de Fogo, uma vez que as limitações do estatuto já expiraram. No momento de sua prisão, Brightman foi encontrado em posse de um considerável arsenal, porém as acusações não foram executadas naquele momento "O Estado da Califórnia deixou a bola cair do processo de Brightman" disse de Costa. "Nós estávamos certos de que ele seria considerado culpado de assassinatos múltiplos em circunstâncias especiais, e então não fomos em frente com as acusações por posse de armas. Na época em que o julgamento terminou, nossos recursos estavam divididos em vários processos contra a 'Lei Internacional para os Senhores da Droga' na América Central, e nunca se deu andamento ao caso".

>BRIGHTMAN
>RECENTE: 2 SEMANAS:
NIGHT CITY

SUSPEITO COMPRA CIBERMEMBROS.

Night City, CA — Este repórter ouviu falar que Joshua Brightman, recentemente libertado da prisão e suspeito de ser o "Caçador de Night City" submeteu-se, nos últimos dias, a uma extensa cirurgia de substituição de cibernéticos. A exata natureza destas melhorias são desconhecidas porém ele gastou cerca de $3000 só em hardware.

O porta voz da polícia de Night City, Claude Maxwell só comentou: "Enquanto Brightman não comprar nenhuma cibertecnologia ilegal nós não podemos tocá-lo". Quando foi perguntado se a polícia planejava monitorar as compras de ciberwear de Brightman Maxwell, replicou: "Sem Comentários".

>CRIME
>ASSASSINATO
>NIGHT CITY
>DATA: ATUAL

AUMENTO DA CRIMINALIDADE

O registro criminal confirmado na semana passada é: 72 assassinatos, 2 a mais do que na mesma semana do ano passado; 190 tentativas de assassinato, baixaram 6; 590 assaltos, subiram 12; 15 seqüestros subiu 1. (veja página C-6).

PROCURA-SE: Pessoas com experiência em Arqueologia para trabalho em um projeto de pesquisa corporacional. Preferência dada à especialistas em Antigos Sítios Megalíticos Britânicos. Alta remuneração. Contate a assessoria Hudson. 1-212-555-6798.

IMAGEM CORPORAL
Quando apenas o melhor serve...
1- 417-555-8900

Interface
Os Master Hackers
Para todas suas exigências de segurança na Rede. Contatos DF 562.128, código 1226, para orçamentos gratuitos.

ASSISTA O CANAL 54 COM DONDRE WHITFIELD ÀS 8:00 NO CANAL 54

O CANAL DE MÁXIMA INFORMAÇÃO

Cenário 2

Regresso à Área de Castigo

Informação para os Jogadores:

Os jogadores serão abordados por Carole Medina, uma Atravessadora de pouca monta, que precisa de proteção. Ela obteve recentemente, algumas evidências que provarão que Joshuan Brightman é na verdade o Caçador de Night City. Ela está tentando contatar o Canal 54 e a WNS para vender esta prova, porém demorará um dia ou dois até que o acordo esteja fechado. Neste meio tempo, ela está preocupada com a possibilidade de ambas as corporações tentarem obter algo em troca de nada, e também está preocupada em receber uma visita do Caçador. Ela pagará 500 ed para cada um (até 6 personagens) para protegê-la por dois dias. Os jogadores podem escolher onde pretendem estabelecer seu "local seguro" desde que seja dentro das áreas do centro, Sul da cidade, ou Charter Hill. Cada uma das corporações de notícias tentará enviar alguém para inspecionar a prova antes de fechar o acordo.

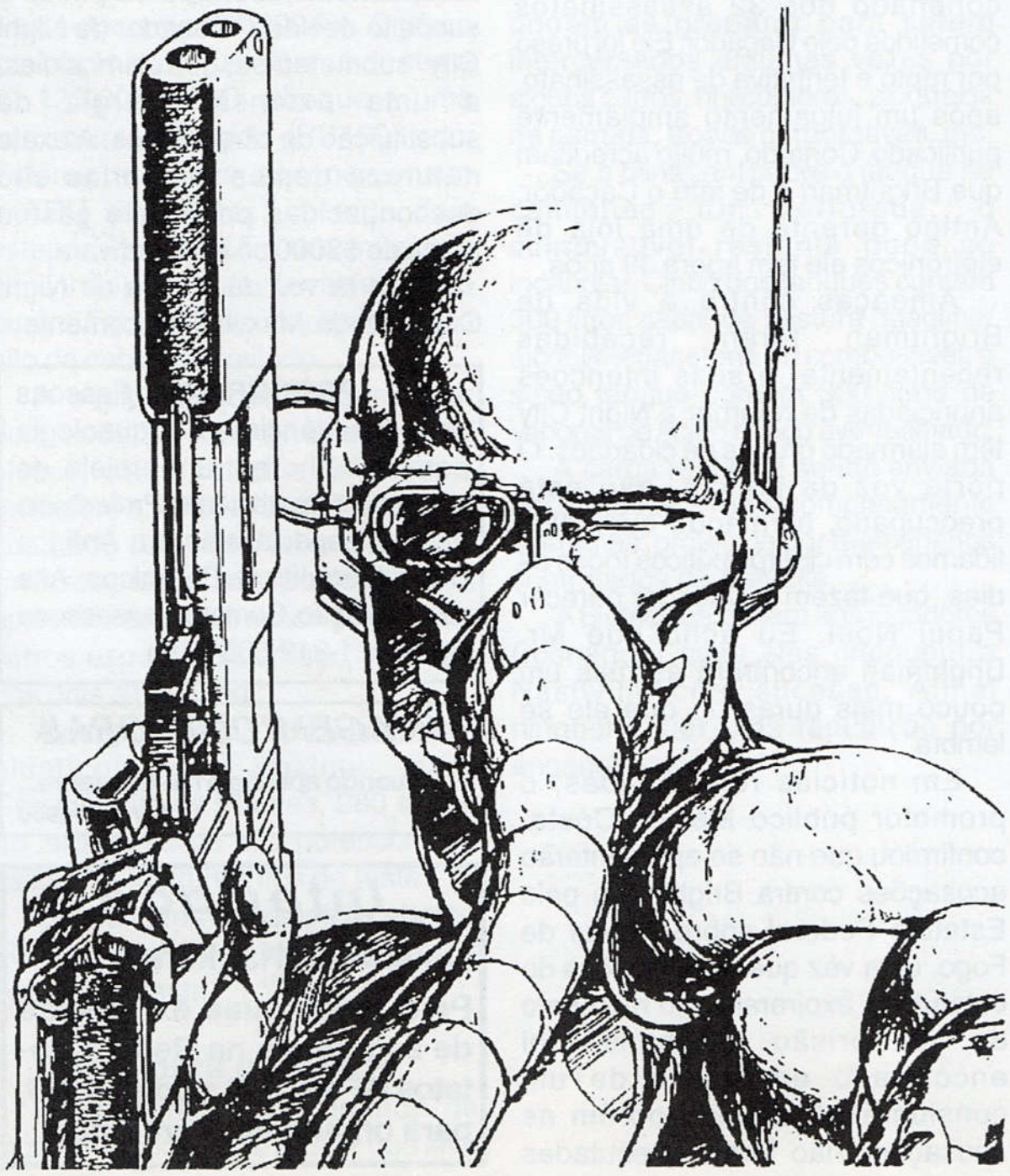
Medina está armada com uma Magnum .357 de cano curto.

Notas para o Mestre:

Brightman com certeza é o Caçador. Ele já está armado até os dentes, e inclusive já cometeu alguns assassinatos na semana passada. Ele era um maníaco da tecnologia antes de ir para a prisão, e tem seguido o seu desenvolvimento com astuto nervosismo. Ele comprou tudo o que podia em matéria de cibertecnologia: Placas corporais, cibermembros, e uma grande quantidade de cibertecnologia legais e ilegais. Ele não sofre de ciberpsicose, uma vez que ele já era um psicótico muito antes de ciberwares estarem disponíveis. Brightman é naturalmente furtivo e se delicia em "acompanhar" suas vítimas antes de eliminá-las. Ele tem um ótimo conhecimento em eletrônica simples: telefones e linhas de força, por exemplo. Como Caçador, ele carrega um bom suprimento de armas pesadas e facas, e usa um sobretudo preto e uma balaclava.

As duas corporações de notícia enviarão, em momentos diferentes, um investigador para examinar as provas que Medina acumulou (uma caixa de sapatos cheia de fotografias horríveis). Nas próximas 18 horas, as duas corporações farão ofertas. Eventualmente, nas últimas horas da tarde do segundo dia, uma corporação fará o lance vencedor; um executivo da outra chamará Brightman é dirá onde Medina está, e o motivo pelo qual ele deve ir fazer-lhe uma visita.

Seis horas irão se passar até que os detalhes do pagamento sejam arranjados e a corporação envie uma equipe para recolher a prova. Enquanto isso, Brightman estará caçando.



NIGHT CITY TODAY

13 de Outubro de 2020.
Volume CCVI nº 30

REPORTAGEM

DMS JOGA PESADO COM OS COMPETIDORES

Los Angeles, CA: Com o despertar das regras da Comissão Federal de Comunicações "La Rosita", Diverse Media Systems entrou com vigor em competições não autorizadas. Processos legais, interferências e ataques físicos foram alguns dos métodos empregados em uma tentativa agressiva de conter os programas independentes. Outros meios de comunicação também tiraram vantagem das novas regras menos rígidas, porém apenas a DMS foi até os limites admissíveis... alguns diriam até que ela os ultrapassou .

Neste artigo, examinaremos as últimas ações da DMS, e tentaremos descobrir suas razões (continua na página C-2)

>KRAB
>DATA: ATUAL: LOS ANGELES

JOSH CARBONELL EMITE DO OCEANO

O renegado da Mídia Josh Carbonell está enfiando seu nariz nas grandes transações da DMS novamente! Sua estação pirata, KRAB, operando de uma velha plataforma petrolífera no canal de San Pedro, desvendou várias matérias importantes, duas das quais mostravam os próprios repórteres da DMS. Na série "Escândalo Genético do Vale Imperial", o repórter da KRAB Julian Morales, revelou que os próprios investigadores da DMS estavam envolvidos no encobrimento de um importante vazamento de lixo tóxico. Em sua própria série "Uma Visão Mais Profunda", o próprio Josh editou segmentos de notícias emitidas pela DMS e pelo Canal 54; a DMS particularmente, aparece ridicularizada. A KRAB também se tornou a estação de música favorita de LA.

Josh atribui seu sucesso a "sexo, drogas e ao pior gosto musical a oeste das Rochosas". Eu deixo meus Djs fazerem sua própria programação e espero que meus repórteres detonem (segue na página C-15)

>MAIS

CAINDO AOS PEDAÇOS

Desde o verão de 2011, o moradores de Elay têm sido expostos a uma perigosa radiação — especificamente as transmissões da estação de rádio pirata KRAB. A estação produz um sinal forte o suficiente para atingir 37 milhões de Angelinos — apesar dela ter permanecido fora do ar por intervalos de até uma semana. A mistura selvagem e eclética de rock político, notícias "não convencionais" e outros elementos inesperados da programação, tornaram esta estação a favorita das ruas. Os Djs Montjoy Singh, Renee Dillon e (segue na página C-15)

>CALHUA-MÉXICA
>RECENTE: 2 SEMANAS: LOS ANGELES

BOOSTERGANGUE DESTRÓI ESTAÇÃO DE RÁDIO INDEPENDENTE; 3 MORTOS.

Nas primeiras horas desta manhã, uma boostergangue local atacou uma pequena estação de rádio pirata, operando como Rádio Burbank Livre, destruindo seu estúdio e suas unidades móveis. Três pessoas, incluindo o dono da estação Mark Springfield foram mortas. A estação, que vinha operando em vários canais de FM, se destacava por sua programação musical única e reportagens de alto impacto. A polícia local não fez nenhum comentário sobre o ataque.

A estação estava roubando o tempo de transmissão das estações corporativas, usando um sofisticado computador para técnicas de infiltração. Eles não possuíam transmissor próprio.

A boostergangue identificada como Calhua-Méxica estava asssociada no passado com a corporação de mídia DMS. Contudo, o porta voz da companhia negou o conhecimento de tal ligação. Representantes da gangue Calhua-Méxica, quando contatados por este repórter, deram um depoimento que parecia indicar que eles se sentiam insultados pela Rádio Burbank Livre, e decidiram agir por si mesmos.

Diversões

NO CLUBE RETRÔ

As melhores atuações em Bioesculpida e Cabaré. Agora apresentando "Sucessos de 1989".

142 S. Delany, Nigt City.

Cenário 3

Rádio Pirata

Informação para os Jogadores:

Os personagens são recrutados pelo dono da KRAB, Josh Carbonel, para protegerem seu estúdio e seu pessoal dos agentes da DMS. Ele espera receber uma visita da gangue Calhua-México em um futuro próximo. Pagará 100ed por dia, mais acomodações e refeições, por pelo menos um mês de trabalho. Você também irá se enturmar e sair por aí (quando não estiver trabalhando) com um bando de Djs legais, personalidades underground da mídia, e visitar alguns músicos.

O atual estúdio da KRAB, onde está instalado seu transmissor, fica em um barco a vários quilômetros de uma velha plataforma de petróleo. Existe uma conexão de segurança de microondas entre o barco e a plataforma petrolífera, e todos os correspondentes de KRAB usam telefones celulares para narrarem suas histórias. Josh não tem muita certeza de que este sistema impeça que a DMS localize seu estúdio.

O barco está no meio de uma cidade flutuante com cerca de 130 quilometros quadrados e flutua diante das praias próximas a Los Angeles. Os residentes são pobres, desabrigados, discriminados, sem documentos, e/ou fugitivos da Lei. Cerca de 120.000 pessoas vivem aqui, em velhas barcas, pequenos navios, balsas que sofreram reparos improvisados, e mais qualquer coisa que flutue. Existem "canais" de água, estreitos e contorcidos que correm a cidade balsa. A guarda costeira há muito desistiu de tentar dispersar esta bagunça, e se contenta em manter as balsas longe das rotas marítimas e dos portos. Os balseiros são outra variedade de "Nômades", para propósitos de jogo, apesar da cidade balsa não ter como se deslocar.

A qualquer momento, haverá pelos menos uma dúzia de NPCs no barco da KRAB: Josh, 3 Técnicos que conservam o imenso equipamento de rádio, alguns Mídias como produtores, escritores ou engenheiros de som, um cozinheiro, alguns DJs ou repórteres (mais Mídias, ou possivelmente Roqueiros) e alguma personalidade musical underground para uma entrevista (ou possivelmente ajudando Josh a defender o lugar). A maioria destas pessoas estará armada com várias pistolas Leves.

Os Técnicos instalaram algumas câmeras de Luz Baixa no mastro. Uma série de quartos foi criada, com divisórias de aço, dentro e fora do barco. A decoração interna pode ser melhor descrita como simples porém atraente.

Estão disponíveis algumas lanchas a motor e botes de utilidade para viajar pela cidade balsa até L.A.

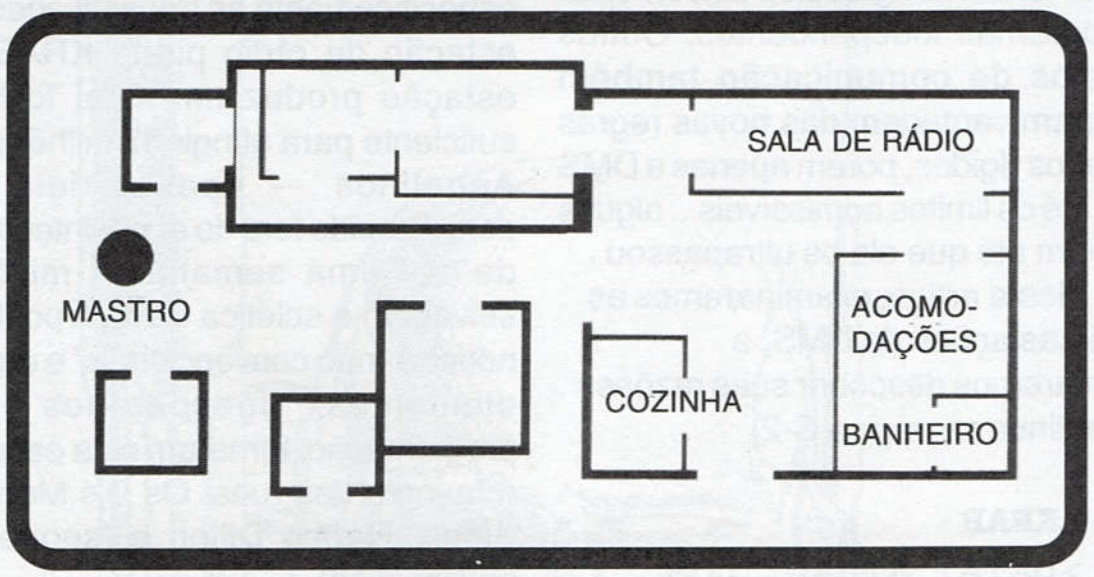
Os Técnicos, Josh e alguns dos mídias geralmente jogam poker à noite.

Notas para o Mestre:

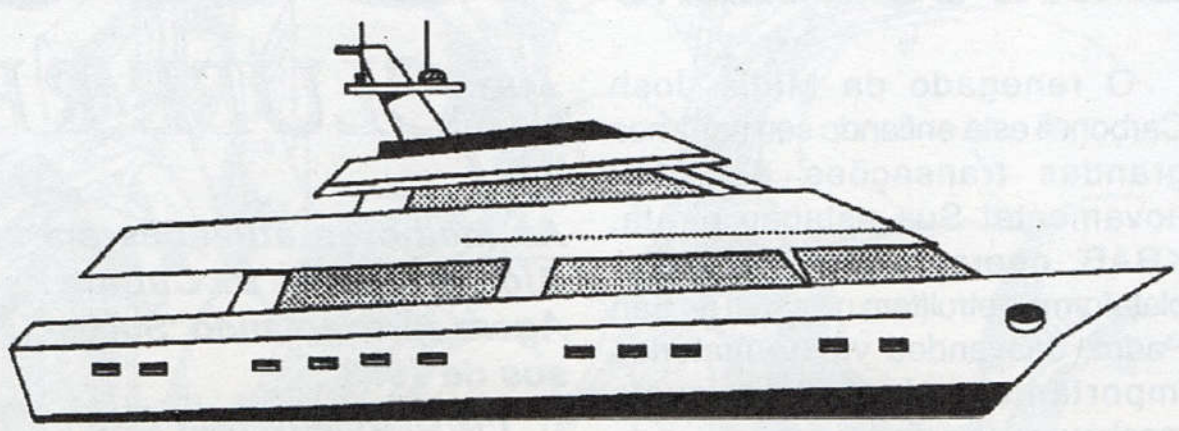
A DMS, de fato, descobrirá a localização do estúdio em alguns dias e enviará seus peões da gangue Calhua-Mexica para destruí-lo. Eles chegarão em 6 lanchas roubadas e em um Aerogiro Bell-15, também roubado. Cada lancha carregará 3 boosters e o Aerogiro apenas 1. Montes de armas automáticas, alguns lança-morteiros, e uns poucos coquetéis Molotov irão formar o armamento dos caras maus. O booster do Aerogiro fará o papel do "bombardeiro". Todos eles possuem reflexos amplificados, armas inteligentes e ao menos um ciberware estará instalado.

Os balseiros próximos ao barco podem se juntar e ajudar os jogadores, se as coisas estiverem pretas, já que eles não têm nenhum amor pelos boosters e Josh tem sido um bom vizinho.

Caso os jogadores consigam repelir o assalto, Josh irá oferecer-lhes empregos ocasionais como "suporte" para seus repórteres.



O BARCO



NIGHT CITY TODAY

20 de Outubro de 2020.
Volume CCVI nº 31

CIBERWARE "ADULTERADO" NAS RUAS!

Night City — Em uma reviravolta um tanto quanto bizarra no problema do mercado negro de ciberware, este repórter ficou sabendo hoje, que uma enchente de ciberware sabotado foi distribuída pela cidade. Aparentemente, eles estão sendo vendidos para boosters desprevenidos; estes cibernéticos contêm chips programados para causar violentos incidentes.

Nenhum padrão foi observado até agora, para detectar estes incidentes. Alguns boosters se estrangularam com seus ciberbraços, outros abriram fogo contra carros de polícia ou oficiais em patrulha (com menos motivos que os habituais). Vários foram levados a uma ciberpsicose com alarmante velocidade, e outros foram encontrados mortos sem nenhuma causa aparente. Até recentemente, poucos destes incidentes têm recebido uma investigação completa da polícia.

Poucos boosters sobreviveram ao ciberware rebelde; nenhum deles estava disposto a falar com este repórter. Acredita-se que o ciberware envolvido foi comprado nas ruas e, pelo menos externamente, se parecem com vários dos cibernéticos baratos e populares.

RECOMPENSA PELA CAPTURA DO TRAFICANTE DE CHIPS SABOTADOS.

Night City, (AP): Em um pronunciamento sem precedentes, o Departamento de Polícia de Night City, os líderes das três maiores Boostergangues, e uma associação local das clínicas de rua, revelaram um fundo de recompensa para "que seja feita justiça" com as pessoas responsáveis pelos ciberwares sabotados, que estão sendo vendidos nas ruas de Night City. O fundo, que atualmente dispõe de 5000ed, foi composto por contribuições da Associação de Socorro à Polícia, das três maiores boostergangues, e das várias clínicas de rua. O Detetive Arnold Heller, falando pela ASP disse: "Os oficiais de patrulha sentem que já existem riscos suficientes trabalhando-se nas Zonas de Combate, sem estas bombas relógio humanas nas ruas. Nós esperamos que algum cidadão responsável possa nos ajudar a por um fim neste problema. É claro que, as pessoas devem estar atentas a esta situação difícil e agir de acordo". Representantes das clínicas e das gangues endossam o que disse Heller. "Cara de Lâmina", líder dos Grimmers, completou: "Sim, o que ele disse vale para nós, em dobro".

O Fiscal do Município de Night City, Bernard Moon, quando perguntado sobre este aparente convite à "justiça vigilante" disse: "Naturalmente, nós temos que cumprir cuidadosamente a lei ante qualquer transgressão, mesmo quando realizando um serviço público. Nossos arquivos já estão lotados! Sem me comprometer a nada, eu posso dizer que certamente qualquer circunstância atenuante será levada em conta antes de se tomar a decisão de arquivar o caso."

"Assim como para o oferecimento de uma recompensa, existem precedentes legais seja a nível Estadual ou Federal".

IMAGEM CORPORAL

Quando apenas o melhor serve...
1- 417-555-8900

AUMENTA A VIOLÊNCIA DAS GANGUES EM NIGHT CITY.

Várias batalhas importantes estão ocorrendo entre as gangues de Nigh City, todas relacionadas aos chips sabotados vendidos nas ruas. Algumas destas batalhas foram causadas por acusações de cumplicidade na distribuição do chip corrompido; outras foram aparentemente provocadas pelo próprio ciberware. Até agora, 27 membros de gangues, 8 passantes e 3 policiais de Night City foram mortos nestes incidentes.

Em resposta a esta violência, o grupo anti-cibernético, os Inquisidores, têm realizado protestos em frente à prefeitura da cidade no City Hall Plaza, pedindo que a lei de contenção de mercado negro de cibernéticos seja mais dura.

METALHEAD

Sua Força Máxima na Rede.
Night City CLD 1442-92

Kelly Rhodes é
O PROFISSIONAL
ESTRÉIA NESTE OUTONO NO
Canal 54

Cenário 4

Armado & Perigoso

Informação para os Jogadores:

Eis aqui uma chance para os jogadores conseguirem alguma grana, sem terem de agüentar o empregador os observando sobre seus ombros. A oferta de recompensa parece boa, e os personagens podem conseguir alguns amigos nas gangues, na força policial e nas pequenas clínicas; não são os piores amigos para se ter.

É claro que, primeiro vocês têm de encontrar os distribuidores.

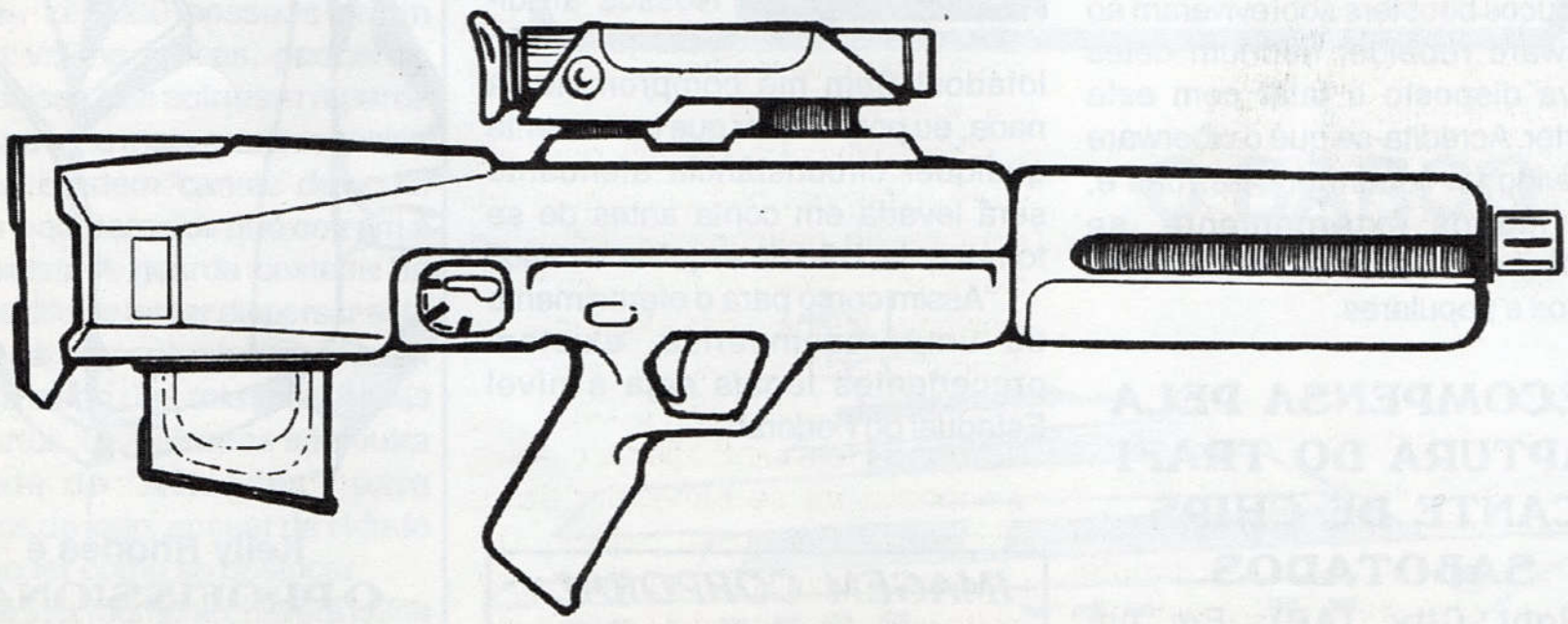
Notas para o Mestre:

Para a maior parte deste cenário, os jogadores estarão usando muito sua Furtividade, Sombra, Percepção e muita, muita Manha.

Os chips sabotados estão sendo feitos em outro continente, instalados em ciberwares baratos e trazidos para Night City pelos Inquisidores. Eles então o vendem (por uma barganha) para boosters, que na realidade fazem a maior parte do trabalho de distribuição. Os boosters envolvidos, em sua maioria membros dos "Barões" perceberam o que está acontecendo porém, sendo boosters particularmente degenerados, eles realmente não se preocupam contanto que não sejam pegos.

Geralmente os personagens devem ser capazes de chegar no momento certo num local de venda, onde alguns dos "Barões" estarão se encontrando com seus misteriosos fornecedores, trocando dinheiro por ciberware. Os personagens podem desejar prender o grupo ali mesmo e neste caso eles irão descobrir que vários dos fornecedores são na verdade Inquisidores. Ou eles podem seguir os fornecedores, e pegá-los com seus colegas desavisados em qualquer lugar que os Inqusitirores chamem de lar. De qualquer modo, várias pessoas armadas se enfurecerão com eles por um curto período; alguns deles terão muitos e muitos ciberwares, e alguns não terão nenhum. Estão sendo trocados 10.000ed em dinheiro e 10.000 em ciberware de mercado negro; a maioria do ciberware é sabotado, porém o dinheiro é limpo.

Uma vez que a polícia e as boostergangues tenham sido informadas de quem é o verdadeiro responsável pelo problema, os problemas dos personagens terão terminado. Porém, para os "Barões" e para os Inquisidores os problemas estão apenas começando.



NIGHT CITY TODAY

20 de Outubro de 2020.
Volume CCVI nº 32

CANAL 54 ANUNCIA PARA BREVE O FIM DO PROGRAMA DE ANISTIA

Nova York — O Canal 54 anunciou hoje que o programa de anistia de 60 dias adotará "medidas duras" para lidar com ligações a cabo ilegais. Quando perguntada sobre quais poderiam ser estas medidas, a porta voz da companhia Andrea Kugel disse:

"Nós iremos atrás destas pessoas usando toda tática legal disponível. Estas pessoas não estão pagando a sua parte, e seus vizinhos deveriam estar atentos a isto. Nós estimamos que, caso todas as ligações ilegais existentes fossem convertidas para legais e pagantes, as taxas aos

consumidores poderiam ser decrescidas em 12%!"

"Nosso programa de anistia é muito simples. Você só paga a taxa de conexão de 50ed — e pronto. Nossos instaladores certamente não estão sob nenhuma pressão para desconectarem — nós iríamos preferir ao invés disto, termos clientes pagantes felizes. Porém, se nós não tivermos nenhum outro recurso, nós iremos desconectar ligações ilegais ou delinqüentes tão rápido quanto for possível.

"Caso você não deseje ter suas taxas reduzidas, tudo o que você tem a fazer é permanecer sentado. Porém, se você deseja a possibilidade de taxas reduzidas, ligue para nossa linha gratuitamente 1-700-555-3465.

REPORTAGEM

PODE O CANAL 54 LIDAR COM CONEXÕES CLANDESTINAS?

Por Ed Andersen

Na conseqüente reação à declaração feita pelo Canal de Notícias 54 sobre o fim de seu programa de Anistia, nós levantamos algumas estatísticas interessantes. Em um programa similar, realizado no ano passado na cidade de Nova York, que possui seu próprio sistema a cabo, os custos do programa excederam a nova renda trazida pelos ex-ilegais donos de conexões clandestinas. Além disto, 18 empregados da empresa a cabo da cidade foram mortos enquanto desconectavam a rede de cabo e 3 pessoas foram mortas pelos empregados ao revidarem o fogo. 20% das desconexões revelaram-se posteriormente legítimas e com os pagamentos em dia.

Como a maioria das desconexões eram feitas em bairros pobres, as equipes de desconexão estavam expostas a grandes riscos de vida, derivados também das atividades de gangues nestas áreas.

Sob esta luz, pode o Canal de Notícias 54 realmente afirmar que sua vizinhança irá se beneficiar deste programa? Em nossa opinião, um programa de anistia extenso serviria muito mais aos interesses do público, e (continua na página C-14).

O'DOWD EQUIPAMENTO CORPORAL ELETROSTÁTICO, CIBERTECNOLOGIA E LIMPEZA DE PELE SINTÉTICA.
DESDE 2007, NÓS TIVEMOS TEMPO DE GANHAR SUA CONFIANÇA.
1(500) 99 – LIMPO
Trabalhos de pele completos: com até dois cibermembros, realinhamento óptico.
209.95 ed

Empregada da TV a Cabo Morta por Pirata de Vídeo

Night City: Uma empregada da Night City Cabo, uma subsidiária local do Canal de Notícias 54 foi morta ontem enquanto tentava desconectar um apartamento no distrito sul da cidade. Renne Wong, foi declarada morta ao chegar no centro médico, tendo sofrido múltiplos ferimentos causados por balas e facadas. Os três outros membros de sua equipe de desconexão também foram internados no hospital; um permanece sob cuidado intensivo, enquanto os outros estão em uma condição "estável". A polícia mantém sob custódia o suspeito, Charlton Ompa, idade 30 anos. O Sr. Ompa, um porteiro de teatro desempregado e veterano das Guerras da América Central, afirmou ser inocente das acusações de assassinato sob circunstancias especiais, tentativa de assassinato, posse da armas de fogo não registradas, posse de dispositivos explosivos, ataque com intenção de ferimento corporal, posse de ciberware ilegal e resistir à prisão.

Aparentemente, o Sr. Ompa negou-se que a equipe da Night City Cabo cortasse sua conexão clandestina enquanto assistia ao playoff da Liga Nacional de Laser.

IMAGEM CORPORAL
Quando apenas o melhor serve...
1- 417-555-8900

Cenário 5

Dar ao Público o Que Ele Quer

Informação para os Jogadores:

Os personagens, que precisam de dinheiro, foram contratados como uma equipe de desconexão e devem limpar a rede a cabo de piratas ilegais. Eles receberão 25ed para cada conexão que for "legalizada" (o que significa dizer que o cliente começa a pagar), e 10ed para cada desconexão realizada.

A rede a cabo é um sistema de fibra óptica, originalmente instalado nos anos 2000. Ela transporta sinais de vídeo, informações de computador e páginas de screemsheats. Os cabos variam de tamanho; os cabos blindados subterrâneos vão de 1 a 2 cm de diâmetro até 0,2 cm nas tomadas das residências. As conexões ilegais podem estar em qualquer lugar, porém é mais provável que elas estejam na rota mais curta entre o aparelho de TV do clandestino e o cabo legal mais próximo.

Existem seis métodos básicos para se localizar ligações ilegais:

1) Chamadas à linha de informação de Night City Cabo; os personagens irão receber uma lista impressa de todas as informações obtidas por estas chamadas.

2) Medidores de carga eletro-ópticos que podem ser acoplados ao cabo de fibra óptica para encontrar perdas nas transmissões.

3) Netrunners podem observar a rede em busca de ligações de computadores ilegais.

4) Rastrear fisicamente os cabos.

5) Pagar subornos, persuadir, intimidar, ou usar outras "táticas" de rua.

6) Engodos, como ir de porta em porta com uma "pesquisa de marketing sobre os telespectadores".

Os personagens receberão cartões de identificação da Night City Cabo e têm permissão legal de acesso a todas as propriedades da companhia — o que quer dizer, aos próprios cabos. Obviamente, nem todos concordam 100% com isto.

Além disto, existe uma minoria violenta — que, quando suas ligações são desconectadas, ou apenas quando vem alguém se esgueirando pelas redondezas, saem disparando com uma .12. E é claro, perambular pelo porão de grandes prédios de apartamento é uma maneira maravilhosa de se encontrar boosters ou coisa pior.

A única resposta autorizada é a "autodefesa". É claro que, do ponto de vista da companhia, a opinião pública é muito mais importante do que a lei.

Notas para o Mestre:

A maioria das pessoas que fez ligações ilegais não vai dar nenhum problema aos personagens — alguns poucos até entrarão no programa de anistia. Por outro lado, uma boostergangue que perder seu sinal a cabo momentos antes da grande Final, um Netrunner que perder sua linha enquanto estiver fazendo uma entrada perigosa contra o computador central de uma corporação, ou um psicopata que não puder assistir a reprise de "Guerra nas Estrelas", podem todos, dar maus momentos aos personagens. Basicamente, ninguém estará feliz em ver os personagens.

Por outro lado, Técnicos e Netrunners podem gostar da oportunidade de mexer nos computadores de cabo da cidade, e colocar suas próprias pequenas surpresas na rede.

NIGHT CITY TODAY

27 de Outubro de 2020.
Volume CCVI nº 33

>BBS NÔMADES
>CAMPO DE DUSTVILLE
>DATA: ATUAL

CORPORAÇÕES ATORMENTAM FAMÍLIAS EM DUSTVILLE

Bem amigos, as megacorporações estão agindo novamente! Um caminhão carregado com seus brutamontes chegou ontem ao campo de Dustville e molestou os habitantes — em uma tentativa de assustá-los. Os funcionários não deram nomes, porém uma amiga nossa navegou a Rede e descobriu que eles são um ramo subsidiário da Petrochem.

Muitos de vocês já devem conhecer por experiência própria a Petrochem, porém caso existam alguns caras novos na linha, eu vou listar toda a sujeita sobre o tipo de jogo que eles andaram jogando em Crow Canyon. Cerca de 15 anos atrás... (continua na página C-12)

>PETROCHEM
>CAMPO DUSTVILLE
>DATA: ATUAL

PETROCHEM RESPONDE AOS RUMORES DE "LIMPEZA" EM DUSTVILLE

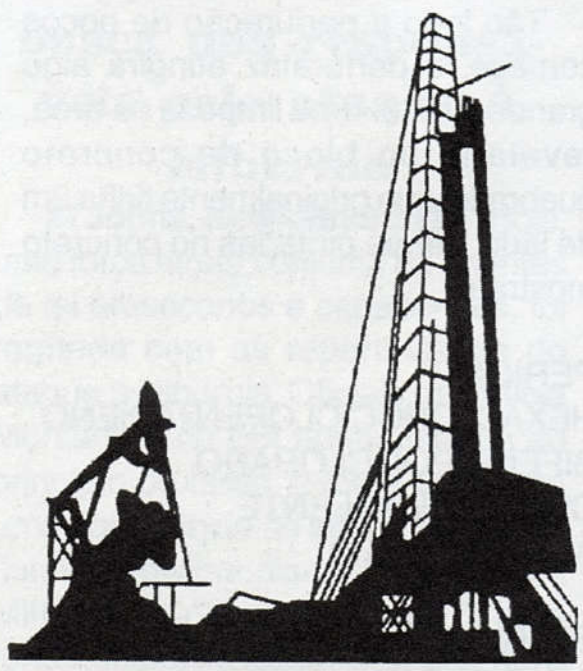
Dallas, TX — Quando perguntado hoje sobre as ações da Petrochem em relação ao chamado acampamento "Dustville" no Município de Ventura, Califórnia, o porta voz Alan Valentine respondeu: "A área em questão é propriedade da corporação. Nós iremos garantir nossos direitos sobre a propriedade dentro dos limites da lei. Nada mais a comentar".

A Petrochem possui uma reputação de ser bruta, alguns diriam até selvagem, em responder aos invasores e posseiros em suas fazendas corporativas neste estado. Mesmo que o acampamento "Dustville" é aparentemente uma propriedade sem valor, a corporação parecer ser desfavorável em ceder qualquer direito de propriedade neste caso. Outro confronto entre a Petrochem e os Nômades está se encaminhando...

>CAMPO DE DUSTVILLE
>COMO PROPRIEDADE
>DESDE 2000: 10 ANOS.

REFINARIA DE CROW CANYON NÃO SERÁ CONSTRUÍDA

Município de Ventura, CA — Como resposta as repercussões causadas pela fusão da Western States Oil, Elf Aquitaine, Chevron, BP e a Royal Dutch Shell vários grandes projetos foram suprimidos para poder-se pagar as taxas associadas à aquisição da senhora Ellen Trieste. Isto significa que o projeto da Refinaria



de Canyon não irá prosseguir — mesmo com a Western States Oil tendo comprado 1800 acres de terra.

Relatório Corporativo

Conforme as últimas informações... a EBM comprou a Consolidated Factions através de uma aquisição hostil; os analistas estão preocupados... Leoh H. Morgan III é nomeado Vice Presidente de Vendas Internacionais da Genma Corp. com ações da WestTech devido ao vazamento químico no sul do Oceano Índico... Petrochem sob acusações de despejo em sua subsidiária no Texas... MetaLogical (segue na página F-27).

AUMENTO DA CRIMINALIDADE

O registro de crimes registrado das últimas semanas é 106 assassinatos, 5 a mais em relação que a mesma semana do ano passado; 121 tentativas da assassinato, subiu 16; 42 assaltos, baixou 25; 3 raptos, diminuiu 3; 24 estupros, diminuiu 18; roubos 41 (segue na página C-11)

ASSISTA O CANAL 54 COM DONDRE WHITFIELD ÀS 8:00 NO CANAL 54

O CANAL DE MÁXIMA INFORMAÇÃO

Cenário 6

Acampando

Informação para os Jogadores:

Os personagens são contratados pelos seus amigos Nômades (o que? Você está dizendo que não tem nenhum amigo Nômade? Todo grupo tem alguém que tem amigos Nômades!) Os Nômades precisam de ajuda para protegerem seu campo em Crow Canyon dos ataques da corporação. Eles pagarão 30ed por dia, mais refeições, porém eles realmente apreciariam qualquer personagem que os ajudasse apenas pela bondade no coração.

Cerca de 200 pessoas vivem no acampamento chamado "Dustville". Destes, 80 são crianças e 40 são velhos demais ou deficientes para poderem realizar algum serviço útil. No acampamento existem meia dúzia de velhos ônibus escolares, e algumas dezenas de carros velhos amassados, pick-ups, furgões e motocicletas. Vários dos ônibus estão precisando de reparos.

Todo dia, cerca de 100 Nômades dirigem-se para estrada não pavimentada que conduz à cidade, procurando por meios de se conseguir dinheiro, comida e água para o acampamento. O pequeno córrego no Crow Canyon fica seco no verão, e o vale é muito empoeirado (daí o nome "Dustville"). Um amigável residente local prometeu emprestar aos Nômades, por um dia ou dois, uma velha perfuratriz de poços e assim, eles não terão de carregar água para Crow Canyon.

Os Nômades possuem armas suficientes para armar 50 pessoas com espingardas, carabinas de alavanca e pistolas. Armaduras corporais são escassas.

Notas para o Mestre:

Em 2008, a Petrochem queria expandir um parque empresarial que estava sendo desenvolvido no Município de São Bernardino, cerca de 160 km a leste de Crow Canyon. Infelizmente, a área que lhes interessava possuia um depósito de lixo tóxico construído no início da década de 80. A Petrochem trabalhou num acordo entre a companhia e o estado para remover o conteúdo do depósito para um lugar "melhor", porém, ao invés disto, ela transferiu 70.000 metros cúbicos de solo contaminado para sua propriedade em Crow Canyon. Ali, os resíduos foram cobertos com um metro de terra.

Até agora, a Petrochem ignorou Crow Canyon. Algum rapaz inteligente no escritório local percebeu que "Dustville" estava localizada sobre um sujo segredo da corporação, e decidiu que deveria remover os Nômades, antes que eles removessem qualquer coisa que seria melhor deixar enterrada.

A Petrochem vigia o vale constantemente com dois robôs de segurança que voam a grande altitude. Ambos são muito pequenos e silenciosos.

As leis sobre resíduos tóxicos foram bem relaxadas desde o século XX, porém este depósito é algo tão sórdido que até mesmo a Petrochem ficaria embaraçada. Os custos de remoção do matérial tóxico envolvido chegariam em torno de dezenas de milhões de dólares.

Algumas poucas pessoas no acampamento têm sofrido de dor de cabeça e sentindo náuseas — por enquanto isto não é nada. Até agora os Nômades não tiveram "quase nenhuma" exposição.

Tão logo a perfuração de poços comece, a perfuratriz atingirá algo grande e duro. Uma limpeza na área, revelará um bloco de concreto quebrado, que originalmente tinha 3m de lado. Letras pintadas no concreto mostram:

PERIGO
HEXACLOROCICLOPENTADIENO
BIFENIL POLICLORADO
CROM POLIVALENTE
ÁCIDO NÍTRICO

ESTRUTURA PARA CONTENÇÃO
DE MATERIAL TÓXICO
CÂMARA DE 100 X 100 m
LOCALIZADA A 15 m ao NORTE
DESTA MARCA
LOTE 480 — ESTABELECIDO EM
1982

Esta coisa é má, meninos e meninas! Caso tentem prosseguir com as perfurações, um líquido oleoso amarelado e pungente será encontrado permeando o solo a alguns metros abaixo, assim como os remanescentes dos tambores de 200 litros amassados e enferrujados. Todos no acampamento terão dor de cabeça, somente por terem ficado expostos a isto.

Este caldo amarelo é uma mistura tóxica, mutagênico, cancerígeno, teratogênico e de modo geral perigoso. Os sintomas por exposição prolongada incluem náuseas, hemorragia e morte.

Uma pesquisa trivial revelará que o lote 480, deveria ter sido removido de São Bernardino pela Petrochem.

Uma vez que a Petrochem perceba que os Nômades estão cavando no depósito tóxico (com as câmeras dos robôs), eles tentarão eliminá-los. Dentro de 20 minutos, 10 AVs-4 cada um carregando um esquadrão de assalto composto por 10 homens, convergirão para Crow Canyon. Eles tentarão bloquear a estrada e massacrar os Nômades.

A estrada não pavimentada para a cidade tem 5km de comprimento — qualquer um que consiga chegar à cidade pode se considerar seguro até o momento. Note que os Nômades não possuem atualmente transporte suficiente para todos no acampamento.

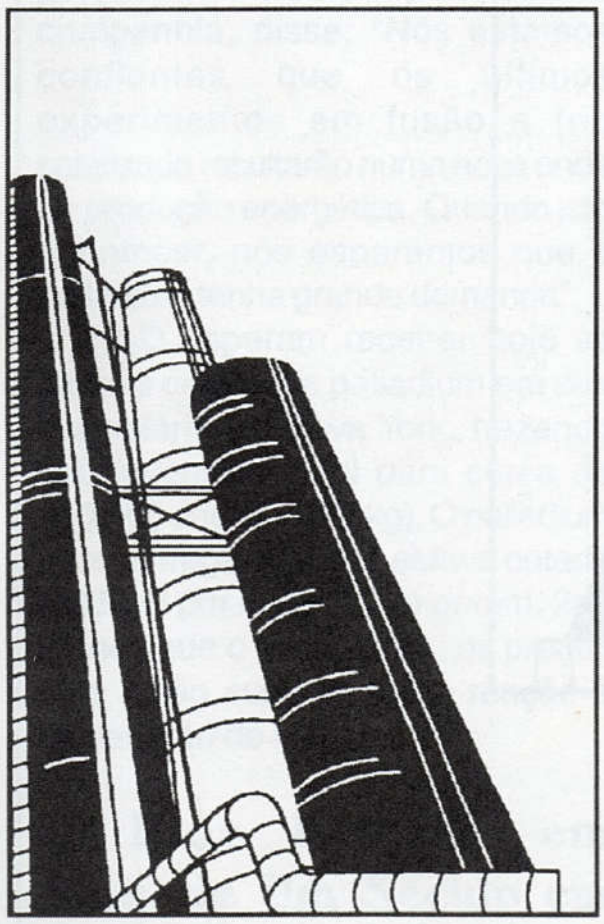
NIGHT CITY TODAY

3 de Novembro de 2020.
Volume CCVI nº 34

ATAQUE AO CAMPO DE PETRÓLEO HIBERNIA

Cerca de 20 mortos

St John, Newfoundland — A plataforma petrolífera "Hibernia", localizada a 320 km a sudeste desta cidade canadense, foi pesadamente danificada hoje por um ataque com



mísseis. Foi confirmada a morte de 17 pessoas e outras 10 estão desaparecidas. Nenhuma estimativa do dano monetário está disponível até o momento. A plataforma é o centro de uma rede de poços satélites submarinos que, no ano passado produziu cerca de 30% do petróleo bruto trazido à superfície na América do Norte. A Petrochem, que opera a plataforma para um consórcio de grandes corporações de energia, está enviando equipes de segurança e investigação.

A plataforma "Hibernia" foi construída na década de 90 ao custo aproximado de 20 milhões de ed. Nenhuma razão imediata para o ataque é conhecida.

O EXÉRCITO DA BANDEIRA VERMELHA ASSUME A AUTORIA DO ATAQUE À PLATAFORMA HIBERNIA

Night City (AP) — Numa declaração hoje cedo à imprensa o Exército da Bandeira Vermelha, uma organização terrorista, assumiu o atentado com mísseis à plataforma "Hibernia". Uma descrição detalhada dos métodos e equipamentos usados para conduzir o ataque parecem não deixar dúvidas de que este grupo pouco conhecido foi o responsável.

A Petrochem não fez nenhum comentário em relação a declaração dada.

Existem rumores persistentes de que o Exército da Bandeira Vermelha, enquanto aparentemente é um grupo terrorista radical, na realidade é uma força de ataque mercenária de uma corporação.

Caçada Humana na América e Canadá em busca dos responsáveis pelo ataque A Hibernia

St Johns, Newfoundland —Hoje, uma força tarefa conjunta de agentes da lei americanos e canadenses, foi formada com as repercussões do ataque a Hibernia. Oficiais da Polícia Montada e do FBI apresentaram ao princípio da tarde, a força tarefa em uma conferência de imprensa em St. Johns, Newfoundland. O porta voz Milton McCollum declarou: "Cada fundo disponível será utilizado para se descobrir os responsáveis por este ataque. Nós já temos sólidas evidências que nos levam às pessoas envolvidas no planejamento do ataque, e espera-se que as prisões sejam realizadas em breve". Quando perguntado sobre a participação do Exército da Bandeira Vermelha no ataque, McCollum disse: "Todos sabem que o Exército da Bandeira Vermelha é somente uma cobertura para vários esquemas de corporações. Eu duvido que, este desta, vez seja diferente.

Relatório Corporativo

Conforme as últimas informações... a EBM comprou a Consolidated Factions mediante aquisição hostil; os analistas estão preocupados... Leoh H. Morgan III é nomeado Vice Presidente de Vendas Internacionais da Corporação Genma... ações da WestTech devido ao vazamento químico no sul do Oceano Índico... Petrochem sob acusações de despejo em sua subsidiária no Texas... MetaLogical (continua na pág. F-27).

Diversões
NO CLUBE RETRÔ

As melhores atuações em Bioesculpida. Agora com "Morrison Vive!".
142 S. Delany, Nigt City.

Cenário 7

Pretextos

Informação para os Jogadores:

Um belo dia, um dos personagens encontra 1500ed em um envelope com seu nome, deixado em seu apartamento ou em seu carro. Nenhuma nota, nenhuma explicação; deve ser alguém que lhe devia um dinheiro.. sim, deve ser isto!

Naquele mesmo dia um pouco mais tarde, você vê os noticiários sobre o bombardeio no campo petrolífero Hibernia — isto não significa nada para você (ainda).

Naquela noite, policiais federais, estaduais, locais e canadenses estão batendo à sua porta, seguindo seu carro, ameaçando seus amigos, e de modo geral atrás de você — eles querem saber o que você tem haver com o que aconteceu em "Hibernia"! Parece que eles "sabem" que um do seu grupo fez o planejamento técnico ou pesquisa para o ataque. É melhor que você seja capaz de provar o contrário antes que eles o prendam e o joguem numa dança cerebral.

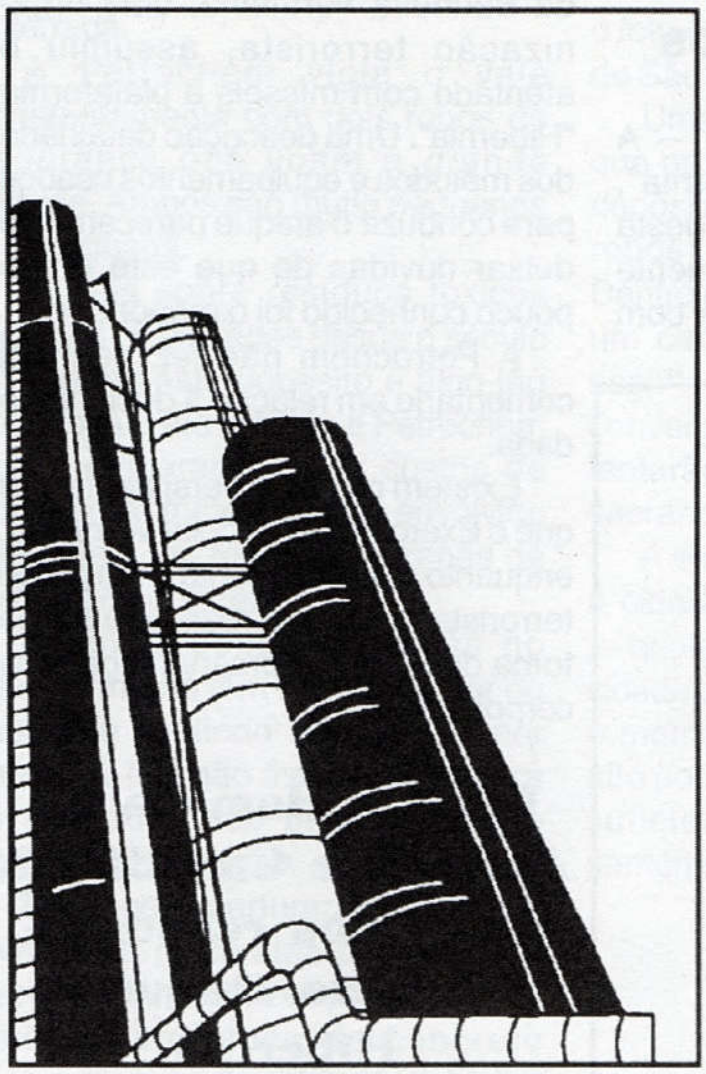
É claro que para isto, assumimos que nenhum de vocês tomou parte no ataque, afinal vocês conhecem uns aos outros, certo?

Notas para o Mestre:

O Exército da Bandeira Vermelha foi pago pela SovOil para levar a culpa pelo ataque à plataforma "Hibernia" e encarregou-se de espalhá-la criando um "cenário" para o ataque. Escolha um dos personagens para ser o "bode expiatório" — preferivelmente um Netrunner ou Técnico, possivelmente um Solo com uma boa liderança ou reputação. À esta pessoa foi dada a parte de ser aquele cara que "checou as defesas deles/ encontrou e negociou o míssil/ planejou o ataque", dependendo do papel do personagem. Várias evidências falsas (físicas e eletrônicas) foram criadas para incriminar o personagem; dependendo de quão cuidadoso ou paranóico este personagem é, pode-se até mesmo haver pedaços de fios, manuais de mísseis, ou diagramas de vôo entre suas posses.

Os personagens deveriam estar suficientemente advertidos sobre a primeira "visita" dos policiais para poderem escapar; sirenes ligadas de AV-6 megafones, policiais marchando "hup, hup, hup", devem ser interpretados com perícia pelo mestre. Os policiais estão procurando pelo "bode" porém também prenderão qualquer um dos seus amigos que eles possam encontrar.

Haverá uma caça humana massiva a todos os personagens por policiais uniformizados, isto porém, não deve ser muito difícil de se evitar. Os detetives à paisana na sua trilha deveriam despertar mais preocupações.



Para poderem limpar seus nomes, os personagens terão de encontrar membros do Exército da Bandeira Vermelha, e colocá-los na parede, ou segui-los até suas bases, ou algo assim. Neste meio tempo, os bancos estarão fechando as contas dos personagens, atendentes de todos os hotéis, com exceção dos mais baratos, terão suas fotos coladas nas paredes, e todos os muquifos de rua estão sendo investigados por policiais à paisana.

Engajar-se em um tiroteio com os policiais é uma ótima maneira de se declarar culpa, encontrando o Bandeira Vermelha ou não.

Visão Alternativa: Estaria um dos personagens interessado em verificar as defesas? Encontrar e negociar o míssil? Planejar o ataque para o Exército da Bandeira Vermelha? Eles irão receber de 1000 a 2000ed por este tipo de ajuda. É claro que, quando você terminar sendo perseguido pelos Policiais, porque o Exército da Bandeira Vermelha o entregou, não haverá aquele brilho de inocência injuriada em você.

NIGHT CITY TODAY

10 de Novembro de 2020.
Volume CCVI nº 35

PEAK & DERRERA ANUNCIAM AUMENTO NO SEU INVENTÁRIO COM PALLADIUM

Night City (AP) — Em um depoimento inicial Peak & Derrera anunciaram hoje que estão expandindo seu inventário de palladium para altos registros, a despeito da recente queda nos preços. Jane Bean, a porta voz da companhia, disse: "Nós estamos confiantes que os últimos experimentos em fusão a frio catalizada resultarão numa nova onda de produção energética. Quando isto acontecer, nós esperamos que o palladium tenha grande demanda"

P&D esperam receber hoje as últimas cargas de palladium em sua subsidiária de Nova York, trazendo seu inventário total para cerca de 110.000 onças (3120 kg). O palladium para entrega imediata estava cotado a 330ed por onça (28 g) ontem, 2ed menos que o dia anterior; os preços hoje estão subindo como reação à declaração de P&B.

O Pior Inverno em Mais de Um Século em Nova York.

Registradas 180 mortes

Nova York — Nevadas massivas e várias noites onde a temperatura caiu para 20º abaixo de zero, criaram o caos na cidade de Nova York. Aproximadamente 1 metro de neve cobre o chão, incluindo 15 cm. nas últimas 24 horas. Mortes diretamente atribuídas ao tempo chegam a 180, e os funcionários municipais esperam encontrar mais desabrigados mortos congelados sob a camada de neve. Tropas da Guarda Nacional foram enviadas para auxiliar a cidade em serviços de emergência e para manter a ordem. O tráfego em todas as ruas, com exceção das maiores, está suspenso. Todos os aeroportos locais foram fechados, e as únicas aeronaves que estão se movimentando são as de impulso vetorial (AVs). Mais neve é esperada, e ventos de alta velocidade vindos (continua na página C-20).

Relatório Corporativo

PEAK & DERRERA
Negociantes de Materiais Preciosos
Escritório Principal: Baltimore, MD.
Escritórios Regionais: Nova York, Los Angeles, Geneva, Londres, Tóquio.
Ações: 111.500.760.
Disponíveis no Mercado: 760.000
Acionistas Majoritários: Penstone Equities 8%, Fundo InterMutuo 7%, Mr. Maxwell Orvis 6%.
Tropas: 150 combatentes prontos, todos designados como guardas de escritórios ou para carregamentos. Agentes secretos: 5
Equipamentos e Recursos: P&D possuem uma das mais fechadas seguranças em seus escritórios e seus Netrunners são os melhores. Carregamentos valiosos são transportados em comboios de pelo menos 4 AV-6 armados, dos quais a companhia possui 30. Cada escritório também possui um jato corporativo e um helicóptero para transporte VIP. Para viagens de longas distâncias a companhia pode obter jatos de várias fontes.

Novo Centro Operacional Está Quase Terminado

Night City — Fontes oficiais anunciaram hoje que a construção do novo centro operacional do Banco Norte Americano está quase completa. A subsidiária de COSPI II (Centro Operacional do Sistema de Pagamento InterBancos) abrigará computadores que movimentarão eletronicamente trilhões de eurodólares que serão transferidos a cada dia entre os bancos. Os computadores construídos pela Cal Digital, estarão entre os maiores e mais rápidos já instalados em um serviço comercial.

Espera-se que a subsidiária comece a ser testada em 6 meses, e deve ser completamente operacional no próximo verão. O prédio está sendo construído pela Perkins/ Contratos Associados Mundial.

Perdas Bancárias Por Roubo Eletrônico Atinge um Máximo histórico

Washinton — Fontes oficiais da Reserva Federal revelaram hoje que o ano passado, bancos americanos perderam cerca de 400 milhões de eurodólares por infiltrações computadorizadas e fraudes de crédito eletrônicas. Isto representa um aumento real, ajustado para a inflação de 5% desde 2012. O governo federal assinalou como principais causas os procedimentos de pagamentos interbancários, a identificação de clientes e a indiferença das corporações (continua na página C-49)

PROCURA-SE: CONCRETEIROS, OPERADORES DE MISTURADORAS, TRABALHADORES DE FOLHAS DE METAL, INSTALADORES ELÉTRICOS, E TODOS OS TRABALHADORES DO MERCADO DE CONSTRUÇÃO: Perkins/Associados tem vários grandes projetos sendo executados na Cidade de Nova York, e precisam de trabalhadores qualificados. Os salários estão de acordo aos estipulados com a união dos trabalhadores e um benefício sem similares lhe assegura com proteção no trabalho. Ligue 1-910-555-1900 para uma entrevista. Perkins/ Associados Mundial precisa de suas habilidades!.

Cenário 8

Coisas Bem Feitas

Informação para os Jogadores:

A equipe foi contratada para fazer parte de um grande assalto: roubar o depósito da Peak & Derrera na Cidade de Nova York.

Seu chefe é um Atravessador chamado John "Sonny" Altaro e ele parece ter vários contratos com figuras "tradicionais" do crime organizado. A divisão do roubo será a seguinte: 40% para os caras que protegem o metal, 20% para Altaro, 10% para subornos para algumas pessoas da P&D que providenciarão alguma assistência e os outros 30% para a equipe. Altaro tem mapas detalhados dos sistemas de segurança eletrônica e física do edifício da P&D, e algumas das senhas menos importantes. Altaro também pode obter todos os tipos de equipamentos ilegais até um certo limite. Até 200.000ed pode ser gasto antes de realizada a ação para que esta missão decole.

O recrutamento irá ocorrer cerca de 1 semana antes do palladium chegar às câmaras. Está sendo previsto mau tempo. Uma vez que o palladium chegue ao depósito, a companhia irá esperar até que o mau tempo passe, para então distribuir o metal para todos os seus escritórios. Assim, a equipe terá uma janela de cinco dias para realizar o trabalho.

Informação útil: snowmobiles custam cerca de 2500ed, podem carregar duas pessoas, e podem arrastar um trenó carregando 250 kg a 40 km/h. Sem carga, os snowmobiles podem chegar a 72km/h.

Notas para o Mestre:

Este cenário deve ser conduzido como um filme de "crime/assalto a banco". Pessoas de sobretudo com microfones ocultos, agachadas sobre equipamentos em carros sem placa, equipes de vigilância com capas de chuva instalando câmeras no topo dos prédios adjacentes, técnicos disfarçados de empregados da companhia telefônica se esgueirando nos escritórios locais, e um bocado de planejamento.

O palladium é mantido em um grande depósito no porão do edifício da P&D; um elevador grande o suficiente para levar um AV-6 vai do teto ao porão. Existem cerca de uma dúzia de empilhadeiras elétricas no porão e cada uma pode levantar 500 kg. O palladium é mantido em caixas fechadas de metal colocadas no chão do depósito. Há 4000 onças por caixa. São facilmente identificáveis. Todos os outros metais preciosos do depósito estão guardados em gavetas blindadas presas nas paredes. É necessário muito tempo para arrebentá-las e provavelmente não merecem o esforço.

Caso a equipe escolha o dia certo, incluindo veículos de impulso vetorial devem ter problemas para voar.

Existem 10 guardas armados usando armaduras todo o tempo, e 10 descansando (sem armadura) em um pequeno "canto" do porão. Apenas 2 outros empregados, um executivo da companhia e uma secretária para atender telefonemas, estarão aqui durante os dois piores dias de nevasca. O tráfico telefônico de rotina está sendo transferido para o escritório central da companhia, em Baltimore.

Caso o sinal de alarme chegue até a polícia, alguns esquadrões (vindos de carro) chegarão dentro de 5 ou 10 minutos. A SWAT demorará cerca de 20 minutos.

Cenário 9

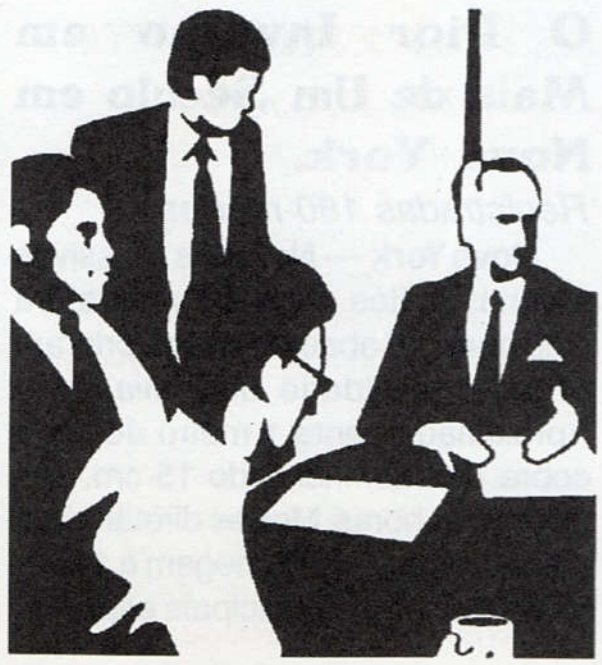
Espionagem Infiltrada

Informação para os Jogadores:

Os personagens serão contatados por um Netrunner bem conhecido (bem conhecido dos outros Netrunners, pelo menos). Ele irá oferecer 2000 ed por mês para que consigam empregos no sítio da COSPI II a fim de instalarem cinco pequenas "caixas pretas" para ele. A maioria pode ser mergulhada no concreto, deixando apenas suas antenas perto da superfície exterior; algumas, ele gostaria que fossem colocadas mais estrategicamente, em dutos de serviço ou linhas telefônicas. Necessitará de algumas destas caixas por uma semana, por um mês ou dois; é tudo o que ele precisa para por suas mão no mercado monetário nacional.

Notas para o Mestre:

A segurança é bem acirrada na COPSI II, e alguns integrantes de alto nível da segurança lembram-se do que aconteceu com a Embaixada Americana em Moscou na década de 80. Personagens que estiverem trabalhando não estarão usando armadura corporal, ou carregando nenhuma arma a não ser as mais diminutas; os guardas, por outro lado, usam coletes reforçados, capacetes e carregam espingardas.



NIGHT CITY TODAY

17 de Novembro de 2020.
Volume CCVI nº 36

>CRIME
>WALLENSTEIN: ATUAL: DENVER

DESAPARECIDO INVESTIGADOR DA INFOCOMP

Dr. Harold N. Wallenstein, um pesquisador proeminente da teoria da informação, empregado da Infocomp, está sendo atualmente o objeto de uma imensa busca feita por esta corporação e por vários agentes de polícia. Dr. Wallenstein, idade 40 anos, desapareceu 3 dias atrás durante um incêndio na subsidiária da Infocomp, em Denver, onde ele era empregado. Investigadores do departamento de incêndios criminais acreditam que o fogo foi deliberadamente intencional.

Wallenstein, em seis anos de trabalho com a Infocomp, contribuiu grandemente para a eficiência com que as informações de dados são (continua na página C-22)

>NEGÓCIOS
>EBM
>DADOS/PESQUISADOR
>DATA: ATUAL: HAMBURGO/MARSEILLES

EBM ANUNCIA SUAS NOVAS INSTALAÇÕES DE PROCESSAMENTO DE DADOS

Marseilles — a Euro Business Machines Corp. (EBM) emitiu um comunicado à imprensa, descrevendo o novo Centro de Processamento de Dados em Marseilles, França. O porta voz Andrew Fenner disse que a construção do centro teve um custo de 150 milhões de ed. "A EBM foi a grandes distâncias para construir e equipar esta subsidiária, e nós pretendemos desafiar a Infocomp, a Rand, e a NipponData no mercado de dados para corporações. Pesquisadores de alto escalão usam o equipamento mais avançado da EBM e estarão aptos a (continua na página C-2)

>SUBSIDIÁRIAS DE EBM
>MOUNTAIN STATES
>DATA: 2 SEMANAS: LAS VEGAS NM

EBM EFETUARÁ TREINAMENTOS NOS LABORATÓRIOS SANGER

Las Vegas — os Laboratórios Sanger, uma subsidiária local da EBM, estarão conduzindo um teste para seus sistemas defensivos nas próximas três semanas. O porta voz da companhia enfatizou que todo o treinamento será feito dentro dos limites das instalações da subsidiária, e que não haverá perigo para o público. "Testes realistas e treinamentos são necessários para que você possa estar defensivamente preparado para possíveis sabotagens ou tentativas de infiltração", disse o porta voz.

Os laboratórios Sanger empregam cerca de 200 pessoas, 20 das quais foram contratadas neste município. Funcionários públicos, quando contatados sobre os exercícios ao vivo de incêndio, não tiveram nada a comentar.

>LABORATÓRIO SANGER
>DEFESA: 2 ANOS:LAS VEGAS NM

FEDERAIS APROVAM AS DEFESAS DO LABORATÓRIO

Os federais expediram hoje, aos Laboratórios Sanger, uma licença para sua proposta de armamento defensivo. A decisão, apesar de não ser inesperada, não satisfez a mesa de supervisores do Município de San Michel, que haviam impugnado a petição. O presidente da mesa Tyler Powell, anunciou que uma apelação seria imediatamente dirigida ao Departamento de Justiça.

Esta falha Federal permite que a Sanger coloque 30 guardas pesadamente armados e 2 helicópteros de escolta armados. Defesas "não letais", como cercas farpadas eletrificadas, sensores e alarmes já estão instalados na subsidiária, localizada a leste de Las Vegas, no antigo Rancho Rocking R.

>LAS VEGAS NM
>TEMPO
>DATA: ATUAL

O Tempo Hoje

Pesadas nevascas e baixas temperaturas são as previsões para o norte do Novo México neste fim de semana. As temperaturas devem variar durante o dia para um máximo de 4°C, e durante à noite para o mínimo de 1°C. Espera-se mais neve nas partes mais elevadas. Os índices de poluição estão em 380: nenhuma proteção especial é necessária.

A próxima semana promete um tempo melhor, com céus limpos e temperaturas mais altas.

Granizo pesado foi registrado quarta-feira em Durango, CO, produzindo dano em algumas das propriedades (continua na página C-4)

>UH-90
>RESUMO DE PERFORMANCE.

DE OLHO NO MERCADO

Night City Hoje Examina o Melhor em Equipamento Disponível: o UH-90

Helicóptero de transporte de esquadrões/utilitário, com turbomotor Allison T800; cockpit completamente integrado, com capacidade de navegação inercial/GPS em todo o mundo, sistemas de imagem térmica para todos os tempos, capaz de suportar um piloto automático NOE (apoiado pelo radar de terra APQ-800), detector de radar, embaralhador infravermelho, aerodinâmica reforçada, sistema de gerenciamento de vôo expert TI "assistente de piloto". Velocidade de 280 km/h, velocidade máxima 325 km/h, autonomia 7 horas, alcance máximo 2000 km (com tanque acoplado), velocidade de subida 2.5 m/s, assento para 2 pilotos, 6 assentos antichoques para tropas, num total de 8 passageiros. O interior pode ser selado e pode-se dispor de filtros completos NBC. Vazio, pesa 1400kg. O peso máximo carregado é de 3800 kg. Capacidade interna máxima de combustível 2000 litros; pode-se adaptar dois tanques externos de 350 litros para vôos extensos. Três pontos para acoplagem de armamento são fornecidos: nariz, asas e bases laterais.

Para nossos testes de performance, nós levamos o UH-90 para China Lake, no deserto de Mojave. Lá, nós colocamos a aeronave em (continuação na página C-9).

BODY IMAGE

Cenário 10

ATAQUE INVEROSSÍMEL

Informação para os Jogadores:

A Infocomp está procurando por uma equipe para tentar uma contra-extração. Eles acreditam que o Dr. Harold Wallenstein, um especialista na teoria da informação, foi "extraído" de seu escritório em Denver por uma equipe da EBM, e está atualmente nos Laboratórios Sanger, a leste de Las Vegas, Novo México sendo preparado (com escultura corporal e outras técnicas) para uma reaparição eminente (com outro nome, é claro) na nova subsidiária de EBM, em Marseilles. Em alguns dias a EBM provavelmente transportará Wallenstein de AV-4 para Albuquerque e então em jatos da corporação para a França.

A Infocomp está oferecendo 15.000 ed adiantados para a recuperação, mais um bônus caso a missão seja bem sucedida de 15.000ed. Estes números são para todo o grupo. Caso a equipe deseje mais dinheiro adiantado para despesas, eles terão de convencer a Infocomp de que eles têm um plano infalível, e justificar o equipamento extra. O Dr. Wallenstein deve ser entregue vivo e, consideravelmente, saudável na subsidiária da Infocomp, em Denver.

Pelo menos um membro do grupo deve ter uma boa perícia em Tecnologia Médica e estar equipado para manter Dr. Wallenstein vivo caso seja ferido, ou (possivelmente) anestesiado ou desacordado. De resto, a composição da equipe não é importante.

Imagens orbitais do Laboratório Sanger mostram um edifício principal, com 3 andares de altura cobrindo cerca de 10.000 metros quadrados de solo, um hangar/garagem, cobrindo 1.000 metros quadrados de solo e diversas habitações da corporação nas imediações, todas cobertas por alguns centímetros de neve. O perímetro do lugar é um retângulo de cerca de 3000 metros de lado. Existem algumas poucas árvores e arbustos na área, além disto, uma grama baixa e chão batido predominam. As montanhas mais próximas são ao norte e ao sul, respectivamente a 5000 e 3000 metros de distância do centro da propriedade. As estradas de acesso pavimentadas são de duas pistas e vão para o oeste em direção a Las Vegas. Não há nenhum tráfego nesta estrada durante os dois últimos dias.

A EBM espalhou sensores de intrusão por toda a área. Suas capacidades são desconhecidas.

Pares de patrulheiros estão vigiando a área. Eles estão em comunicação constante via rádio, utilizando canais protegidos e têm o escritório de segurança no edifício principal. Geralmente, dois pares de guardas estarão em serviço. É quase certo que eles levam dispositivos I.V.

Sabe-se que há 2 helicópteros; um é mantido no hangar, e o outro fica em alerta com a tripulação à bordo. Após observar em órbita vários dos vôos de reação, foi determinado que não se passam mais do que 15 segundos entre a recepção das ordens do escritório de segurança e a decolagem do helicóptero. Os helicópteros são UH-90, armados com armas 25mm instaladas no nariz. Pelo menos um esquadrão de segurança de 4 homens é mantido pronto para embarcar nos helicópteros.

Acredita-se que o sitio de operações dos Laboratórios Sanger está sob condição de "segurança máxima" no momento. Vários empregados contratados nas localidades, que normalmente fazem trabalhos de custódia e manutenção nos laboratórios, foram chamados e receberam a ordem de tirarem férias pagas por uma semana ou duas. Estas pessoas caso contatadas, podem ser capazes de fornecer informações sobre a estrutura interna dos laboratórios, e seus procedimentos de segurança.

Seguramente, a subsidiária dos Laboratórios Sanger foi equipada com filtros NBC e sensores, para evitar que intrusos espalhem agentes gasosos através dos dutos de serviço.

A Infocomp fornecerá material para identificar o Dr. Wallenstein, caso a sua aparência não tenha sido muito mudada.

Notas para o Mestre:

Desta vez a coisa vai ser difícil. 30 guardas pesadamente armados, detonadores, sensores e helicópteros estão todos ali, como diziam os screamsheets. Além disto, um dos melhores EuroSolos, Marc Dumouline foi enviado para "supervisionar" toda a coisa. Em três dias, o Dr. Wallestein será enviado para a França.

Normalmente, 4 dos guardas estão patrulhando os exteriores; 4 estão completamente equipados como "forças de reação"; 1 está de guarda no vestíbulo de entrada; 1 está de guarda na entrada do quarto do Dr. Wallenstein, e outros 5 patrulham o prédio principal. Os outros 30 estão de descanso, porém Dumouline insiste que eles durmam vestindo suas armaduras de combate e estejam com as armas à mão. O hangar contém outro UH-90 (que irá demorar 30 segundos para ficar pronto para o combate), e dois furgões.

No escritório de segurança, 7 Técnicos monitoram câmeras e alarmes, enquanto um Netrunner, Seagull (gaivota), monitora o sistema computadorizado da EBM 1300 que o laboratório utiliza. Dumouline estará quase sempre no escritório de segurança, a não ser que os personagens tenham sido detectados perto do prédio principal. Neste caso, ele se dirigirá para a seção médica.

Um único lança-mísseis antiaéreo Stinger-POST III, de ombro, (75% de chance de acertar dentro de 5000 metros, com sensor de busca I.V.) está disponível para os defensores.

O Dr. Wallenstein está na seção médica no segundo andar, e está se recuperando de sua cirurgia estética. Ele é o único paciente na seção médica (assim identificá-lo não será problema, apesar do novo rosto e impressões digitais). Ele não tem condições de se movimentar por estar fortemente sedado. Ele é um pouco pesado (105 kg). Contudo, existem cadeiras de rodas e mesas de operação imediatamente disponíveis na seção médica. Ele não foi implantado com nenhum dispositivo explosivo (a não ser que o mestre esteja sendo cruel demais).

As outras 150 pessoas do prédio não têm nenhum interesse em serem envolvidas num combate. Caso forem persuadidas ou intimidadas a falar antes da missão, vários dos contratados (atualmente pontas soltas) podem desenhar mapas do hangar e descrever os procedimentos de segurança (pré Dr. Wallenstein). Nenhuma destas pessoas viu Dumouline.

No dia em que o Dr. Wallenstein sair, à primeira hora da manhã chegarão ao aeroporto de Albuquerque um jato corporativo da EBM, 4 AV-4 armados e vários furgões com um total de 25 soldados. Três dos AV-4 voarão para a subsidiária dos Laboratórios Sanger, para pegar o Dr. Wallenstein e Dumouline e retornarão ao aeroporto. Os AV-4 levam cerca de 20 minutos para irem de Albuquerque ao laboratório, e um deles passará cerca de 60 segundos pousado no laboratório.

CYBERPUNK

NOME _____

PAPEL ☐ Solo ☐ Roqueiro ☐ Netrunner ☐ Técnico ☐ Nômade ☐ Atravessador ☐ Polícia ☐ Executivo ☐ Mídia ☐ Tecnomédico

PONTOS DE PERSONAGEM _____

ATRIBUTOS

INT [ ]	**REF [/]**	**TEC [ ]**	**AuCon [ ]**
ATR [ ]	**SOR [ ]**	**MOV [ ]**	**TCO [ ]**
EMP [/]	**Correr [ ]**	**Saltar [ ]**	**Levantar [ ]**

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

PERÍCIAS

Some os pontos de cada Perícia com o Atributo correspondente e anote-os no campo correto. Marque com um "x" ao lado dos colchetes as Perícias por Chips.

HABILIDADES ESPECIAIS
Autoridade ---------- [ ]
Liderança Carismática ---------- [ ]
Noção de Combate ---------- [ ]
Credibilidade ---------- [ ]
Família ---------- [ ]
Interface ---------- [ ]
Reparos Improvisados ---------- [ ]
Tecnologia Médica ---------- [ ]
Recursos ---------- [ ]
Negociar ---------- [ ]

ATRATIVIDADE
Cuidados Pessoais ---------- [ ]
Roupa e Estilo ---------- [ ]

TIPO CORPORAL
Resistência ---------- [ ]
Feitos de Força ---------- [ ]
Natação ---------- [ ]

AUTO-CONTROLE
Interrogatório ---------- [ ]
Intimidação ---------- [ ]
Oratória ---------- [ ]
Resistência Tortura/Drogas ------ [ ]
Manha ---------- [ ]

EMPATIA
Percepção ---------- [ ]
Entrevista ---------- [ ]
Liderança ---------- [ ]
Sedução ---------- [ ]
Trato Social ---------- [ ]
Persuasão e Lábia ---------- [ ]
Atuação ---------- [ ]

INTELIGÊNCIA
Contabilidade ---------- [ ]
Antropologia ---------- [ ]
Atenção/Notar ---------- [ ]
Biologia ---------- [ ]
Botânica ---------- [ ]
Química ---------- [ ]
Composição ---------- [ ]
Diagnose ---------- [ ]
Educação e Cultura Geral -------- [ ]
Especialista ---------- [ ]
Jogo ---------- [ ]
Geologia ---------- [ ]
Esconder/Evadir ---------- [ ]
História ---------- [ ]
Idioma ---------- [ ]
Pesquisa em Biblioteca ---------- [ ]
Matemética ---------- [ ]
Física ---------- [ ]
Programação ---------- [ ]
Sombra/Rastreamento ---------- [ ]
Mercado de Ações ---------- [ ]
Conhecimento de Sistemas ------ [ ]
Pedagogia ---------- [ ]
Sobrevivência ---------- [ ]
Zoologia ---------- [ ]

REFLEXOS
Arqueirismo ---------- [ ]
Atletismo ---------- [ ]
Briga ---------- [ ]
Dança ---------- [ ]
Esquivar/Escapar ---------- [ ]
Condução ---------- [ ]
Esgrima ---------- [ ]
Armas Curtas ---------- [ ]
Armas Pesadas ---------- [ ]
Artes Marciais ---------- [ ]
Luta Greco-Romana ---------- [ ]
Armas Brancas ---------- [ ]
Motocicleta ---------- [ ]
Op. de Maquinaria Pesada --------- [ ]
Pilotagem de Giro ---------- [ ]
Pilotagem de Asa Fixa ---------- [ ]
Pilotagem de Dirigível ---------- [ ]
Pilotagem de Veíc.Imp.Vet. ------- [ ]
Fuzil ---------- [ ]
Furtividade ---------- [ ]
Submetralhadora ---------- [ ]

TÉCNICA
AeroTec ---------- [ ]
AVTec ---------- [ ]
Tecnologia Básica ---------- [ ]
Op. de Tanques Criogênicos ---- [ ]
Projeto de Ciberterminal -------- [ ]
Cibertecnologia ---------- [ ]
Demolições ---------- [ ]
Disfarce ---------- [ ]
Eletrônica ---------- [ ]
Segurança Eletrônica ---------- [ ]
Primeiros Socorros ---------- [ ]
Falsificação ---------- [ ]
Gito Tec ---------- [ ]
Pintura e Desenho ---------- [ ]
Fotografia e Filmagem ---------- [ ]
Medicamentos ---------- [ ]
Arrombamento ---------- [ ]
Punga ---------- [ ]
Tocar Instrumento ---------- [ ]
Armeiro ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]
Outra ---------- [ ]

REP _____ [ ]
PE Atuais ___ [ ]
Humanidade [ ]

IMPLANTES CIBERNÉTICOS

Tipo	PH	PREÇO
Custos em PH e em ed.		

© R.Talsorian Games, 1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

FLUXOVIDA

Estilo

Vestuário ____________________
Cabelo ____________________
Marcas ____________________
Etnia ____________________
Idioma ____________________

Antecedente Familiar

____
____
____
____
____

IRMÃOS

♂ ☐ ♀ ☐

MOTIVAÇÕES

Personalidade ____________________
Pessoa que mais valoriza ____________________
O que mais valoriza ____________________
Qual sua opinião sobre as pessoas ____________________
Objeto que mais valoriza ____________________

ACONTECIMENTOS

Um acontecimento para cada ano que supere os 16

ANO

EQUIPAMENTO

Tipo	Preço	Peso

ARMAS

Nome	Tipo	Precisão	Ocult.	Dispon.	Dano	# Tiros	CdT	Conf.

© R. Talsorian Games, 1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

NOME _____ **PAPEL** ____

ATRIBUTOS

INT [ ] REF [/] TEC [ ] AuCon [ ]
ATR [ ] SOR [ ] MOV [ ] TCO [ ]
EMP [/] Correr [ ] Saltar [ ] Levantar [ ]

Localização	Cabeça 1	Torso 2-4	Braço D. 5	Braço E. 6	Perna D. 7-8	Perna E. 9-0
Blindagem PB						

VIT	MTC

LEVE ☐☐☐☐ GRAVE ☐☐☐☐ CRÍTICO ☐☐☐☐ MORTAL-0 ☐☐☐☐ MORTAL-1 ☐☐☐☐

Atord=0 Atord=1 Atord=2 Atord=3 Atord=4

MORTAL-2 ☐☐☐☐ MORTAL-3 ☐☐☐☐ MORTAL-4 ☐☐☐☐ MORTAL-5 ☐☐☐☐ MORTAL-6 ☐☐☐☐

Atord=5 Atord=6 Atord=7 Atord=8 Atord=9

Equipamento cibernético

Capacidade Especial

Perícias

© R.Talsorian Games,1991. Todos os Direitos Reservados. É permitido fotocopiar esta folha apenas para uso pessoal.

Cyberpunk

FICHA DE CIBERTERMINAL

Modelo _____ **# de CPU** _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] de Combate [ ] no Cibermembro
[ ] Padrão

Preço Total _____ **FORÇA MURO DE DADOS** _____

FORÇA PORTÃO DE ACESSO _____ **VELOCIDADE** _____

MEMÓRIA _____

OPCIONAIS

[ ] Trodos [ ] Teclado [ ] Monitor [ ] Impressora
[ ] Leitor de Chips [ ] Caixa de Voz [ ] Scanner [ ] Chips Extra

Seu ÍCONE _____

_____

PROGRAMAS

Tipo	UM	Força	Preço
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal

Cyberpunk

FICHA DE CIBERTERMINAL

Modelo _____ # de CPU _____

[ ] Celular [ ] Portátil [ ] de Combate [ ] no Cibermembro
[ ] Padrão

Preço Total _____ FORÇA MURO DE DADOS _____

FORÇA PORTÃO DE ACESSO _____ VELOCIDADE _____

MEMÓRIA _____

OPCIONAIS

[ ] Trodos [ ] Teclado [ ] Monitor [ ] Impressora
[ ] Leitor de Chips [ ] Caixa de Voz [ ] Scanner [ ] Chips Extra

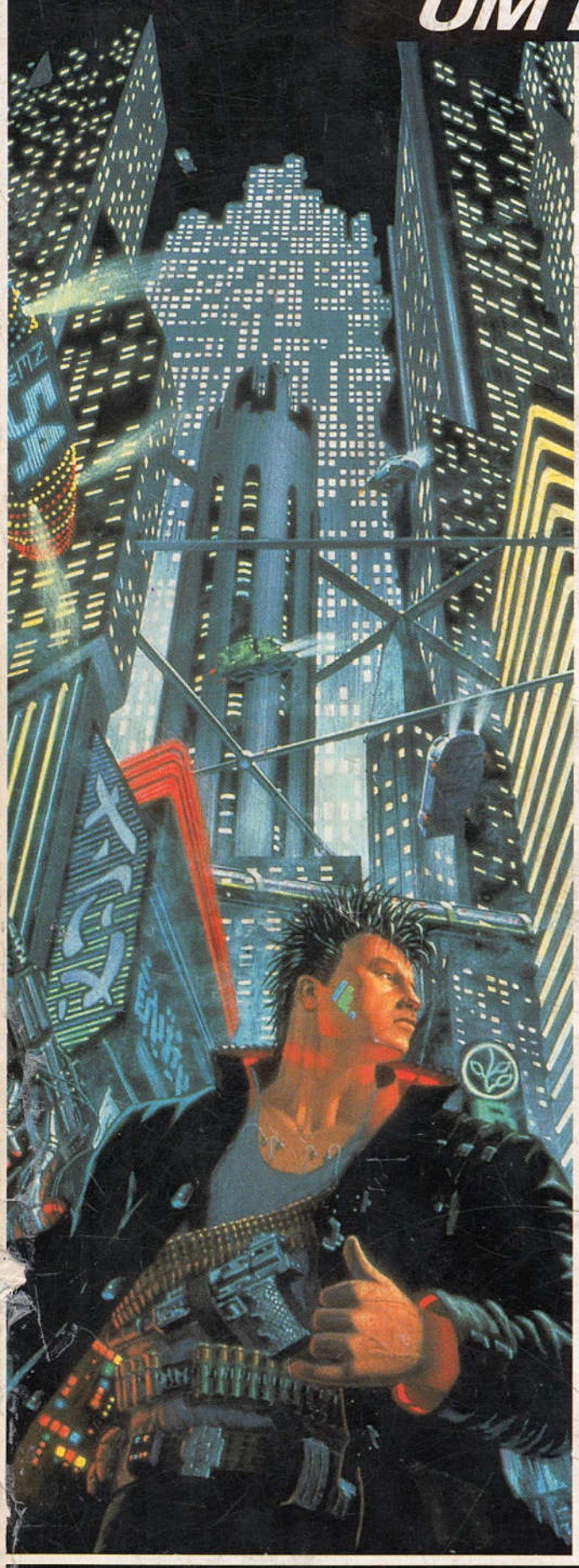
Seu ÍCONE _____

_____

PROGRAMAS

Tipo	UM	Força	Preço
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

© 1990 R. Talsorian Games, Inc. Garantia de permissão de fotocópias apenas para uso pessoal



CYBERPUNK™

UM RPG NUM FUTURO SOMBRIO

As Corporações controlam o mundo a partir de suas fortalezas, impondo suas leis com exércitos de ciborgues assassinos. Nas Ruas, as gangues vagam pela devastada zona urbana, matando e saqueando. O resto do mundo é uma festa perpétua, e lindas técnicas modelos com seus corpos bioesculpidos convivem com blindados guerreiros das estradas nas danceterias da moda, nos bares mais espalhafatosos e nas ruas mais perigosas do Pós-holocausto. O Futuro nunca pereceu tão ruim.

Mas você pode mudá-lo. Você tem conectores interface em seus pulsos, armas em seus braços, lasers em seus olhos e programas de bio-chips implantados em seu cérebro. Você está conectado, tem tantas melhorias e tantos circuitos integrados instalados, que se sente atraído pelo Limite fatal, onde apenas os mais frios e os mais fortes são capazes de se aventurar.Porque você é um CYBERPUNK.

CYBERPUNK: O primeiro RPG ambientado num futuro sombrio; um mundo de assassinos corporativos, heróis heavy-metal e hackers cibernéticos, cheios de tecnologia de ponta e intensa ação urbana. Neste livro, você encontrará tudo o que precisa para enfrentar as duras ruas do século XXI, num sistema de jogo que combina o melhor em realismo e diversão.

APRESENTANDO:

Roqueiros: Heróis do rock pesado lutando através de sua música e revolução!
Solos: Cibersoldados corporativos — mais máquinas que homens!
Netrunners: Piratas informáticos que são capazes de invadir qualquer Fortaleza de Dados!
Mídias: Repórteres que farão qualquer coisa para obter a verdade!
Nômades: Cibermotoqueiros renegados que atravessam as mortíferas estradas do Pós-holocausto!
Corporativos: Hábeis negociadores que participam do mortal jogo pelo poder nas corporações!
Técnicos: Mestres cibernéticos na era do heavy-metal!
Atravessadores: Intermediários das ruas que conhecem todos os trambiques!
Policiais: Representantes máximos da lei, na selva das grandes cidades!

2020

R. TALSORIAN GAMES INC.

P.O. Box 7356, Berkeley, CA 94706 USA

ISBN 85-85443-17-0

Publicado sob autorização.

DEVIR LIVRARIA

Todos os direitos reservados. O nome Cyberpunk é marca registrada de R. Talsorian para seu jogo de aventuras num futuro sombrio.